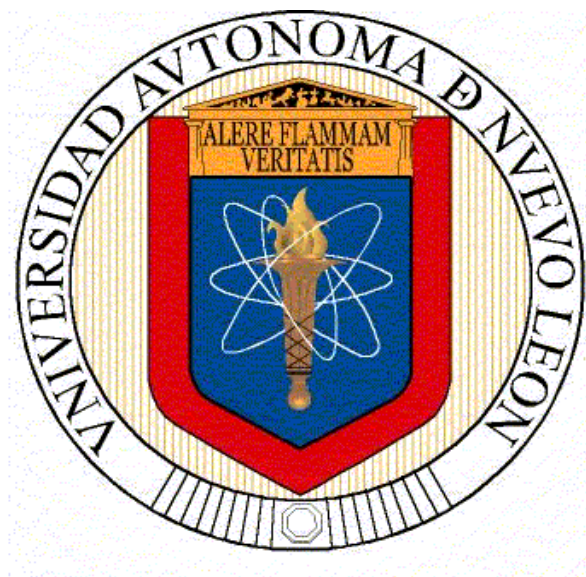


**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE ARTES VISUALES**



TESIS

**“PROPUESTA AUDIOVISUAL COMO HERRAMIENTA EN LA ENSEÑANZA
DEL ARTE DIRIGIDA A PÚBLICO INFANTIL”**

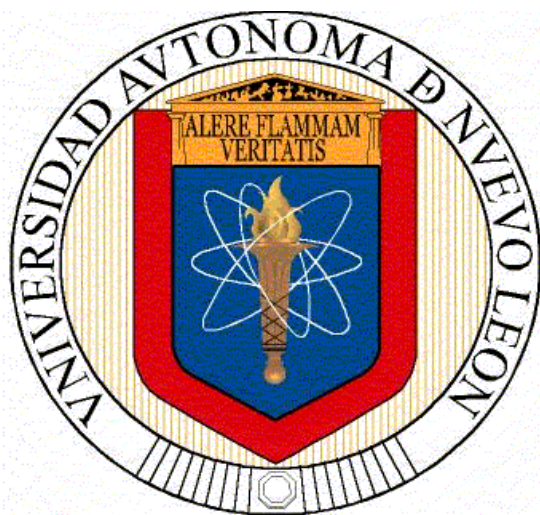
POR

MAYELA OLIVARES ADAME

**COMO REQUISITO PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRÍA EN ARTES
CON ORIENTACIÓN EN ARTES VISUALES**

JULIO, 2016

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE ARTES VISUALES
SUBDIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO



TESIS

**“PROPUESTA AUDIOVISUAL COMO HERRAMIENTA EN LA ENSEÑANZA
DEL ARTE DIRIGIDA A PÚBLICO INFANTIL”**

POR
MAYELA OLIVARES ADAME

**COMO REQUISITO PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRÍA EN ARTES
CON ORIENTACIÓN EN ARTES VISUALES**

ASESORA
DRA. ANA FABIOLA MEDINA RAMÍREZ

JULIO, 2016

RESUMEN

Mayela Olivares Adame

Fecha de Graduación: Julio, 2016

Universidad Autónoma de Nuevo León

Facultad de Artes Visuales

Título del Estudio: PROPUESTA AUDIOVISUAL COMO HERRAMIENTA EN LA ENSEÑANZA DEL ARTE DIRIGIDA A PÚBLICO INFANTIL.

Número de páginas: 121

Candidato para el grado de Maestría en Artes con Orientación en Artes Visuales

Área de Estudio: Artes Visuales

Propósito y Método del Estudio: El uso de dispositivos tecnológicos en el aula y la asimilación de las tecnologías de la información y la comunicación han propiciado la necesidad generar nuevas propuestas que contribuyan a mejorar el método educativo para que los alumnos estén mejor preparados para enfrentar las problemáticas de la sociedad actual. La propuesta de esta tesis consiste en una serie de cortometrajes que funcionan como clase animada de educación artística, para aprovechar las cualidades que tiene la imagen audiovisual en pro de una clase de educación artística que incluya los lenguajes tecnológicos que las nuevas generaciones dominan en su ambiente cotidiano.

Contribuciones y Conclusiones: Además de integrar al diseño educativo los nuevos lenguajes y las TIC, se toman en cuenta las problemáticas económicas y de recursos que existen actualmente en el país, para generar una propuesta que esté disponible a un mayor número de escuelas. Además, a diferencia de la comunicación unilateral que promueven otros proyectos existentes que incluyen el uso de dispositivos y plataformas educativas, esta propuesta genera una experiencia estética dentro del aula y fomenta la retroalimentación así como la interacción dentro del mismo grupo.

FIRMA DEL ASESOR:

AGRADECIMIENTOS

“El arte es una línea alrededor de tus pensamientos”

Gustave Klimt

Agradezco primeramente a Dios, por darme vida, fuerza y valor para terminar este proyecto. Por mostrarme en todo momento que estaba conmigo cuando salí de mi hogar y mi ciudad, porque siempre puso en mi camino a gente buena que me ayudó cuando creí que tenía que enfrentar esto sola.

A mi familia por su fe y su apoyo incondicional, a mi mamá por sus oraciones y a mi papá por ser mi apoyo incluso más allá de sus fuerzas.

A mi asesora, por no rendirse y acompañarme hasta el final.

A la Maestra Julia de la Cerda por el comienzo.

A las maestras Melyna Merlo, Eva Chimely y Rebeca Llarena por la oportunidad que le brindaron a mi proyecto.

A Yeni y a Mario por las voces y la animación.

A Ale y Miguel por prestarme su casa y su ayuda.

Y a mi Momo.

“PROPUESTA AUDIOVISUAL COMO HERRAMIENTA EN LA ENSEÑANZA
DEL ARTE DIRIGIDA A PÚBLICO INFANTIL”

Aprobación de la tesis:

Dra. Ana Fabiola Medina Ramírez

Asesor de la Tesis/Presidente

Dra. Marcela Quiroga G.

Secretario

Dra. Sandra Altamirano

Vocal

M.A. Benjamín Sierra Villarruel

Subdirector de Centro de Investigación y Posgrado

TABLA DE CONTENIDOS

Capítulo	Página
1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN.....	3
2.1 Planteamiento del problema.....	3
2.2 Justificación.....	3
2.3 Objetivos.....	4
3. MARCO REFERENCIAL.....	6
3.1 Marco Conceptual.....	6
3.1.1 Cultura Visual.....	6
3.1.2 El impacto Visual.....	8
3.1.3 Educación Visual.....	9
3.1.4 La conciencia artística en la infancia.....	11
3.1.5 La imaginación y la fantasía.....	12
3.1.6 Expresión y simbología de las acciones.....	14
3.1.6.1 Lenguaje corporal.....	14
3.1.6.2 Dibujo.....	15
3.1.7 El cuento.....	16
3.1.7.1 Carácter comunicativo y pedagógico del cuento.....	17
3.1.8 La Imagen Audiovisual.....	19
3.1.8.1 Carácter comunicativo y pedagógico de la imagen audiovisual.....	19
3.1.9 Tecnologías de la Información y la Comunicación o TICs.....	20

3.1.9.1	Carácter comunicativo y pedagógico de las TICs.....	22
3.2	Marco Teórico.....	24
3.2.1	El Uso de la Tecnología en el Aula.....	24
3.2.2	Importancia del Arte como medio para el conocimiento de la cultura.....	27
3.2.3	Importancia de las TICs como difusión de la cultura y el arte.....	28
3.2.4	Importancia de las TICs en la enseñanza del Arte.....	29
3.3	Marco Contextual.....	33
3.3.1	La clase de educación artística en el primer nivel educativo.....	33
3.3.1.1	Plan Educativo de la SEP 2012-2013.....	34
3.3.1.2	Acuerdo 592.....	46
3.3.1.3	Metas 2021.....	50
3.3.1.4	El libro de educación artística.....	57
4.	METODOLOGÍA.....	60
4.1	Metodología Cualitativa.....	60
4.1.1	Investigación-Acción Participativa.....	60
4.1.2	Transversal.....	61
4.2	Finalidad.....	61
4.3	Diseño.....	62
4.4	Unidad Operativa.....	63
4.5	Técnicas e instrumentos.....	64
4.5.1	Observación directa.....	64
4.5.2	Registros escritos.....	64
4.5.3	Registros multimedia.....	65

4.5.4	Registros gráficos.....	65
4.5.5	Sistematización de registros.....	66
4.5.6	Propuesta audiovisual educativa.....	66
4.5.6.1	Guión.....	68
4.5.6.2	Diseño de personajes.....	70
4.5.6.3	Storyboards.....	72
4.5.6.4	Musica.....	75
4.5.6.5	Doblaje.....	75
4.5.6.6	Actividades.....	75
4.6	Recolección de datos.....	77
5.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	79
6.	CONCLUSIONES.....	98
7.	BIBLIOGRAFÍA.....	112
8.	ANEXOS.....	117

Índice de Tablas

Tabla	Página
<i>Tabla 1</i> Mapa curricular 2° Periodo escolar de educación básica Plan 2011.....	37
<i>Tabla 2</i> Aprendizajes esperados en Expresión y apreciación musical.....	39
<i>Tabla 3</i> Aprendizajes esperados en Expresión y apreciación musical.....	39
<i>Tabla 4</i> Aprendizajes esperados en Expresión corporal y apreciación de la danza.....	40
<i>Tabla 5</i> Aprendizajes esperados en Expresión corporal y apreciación de la danza.....	41
<i>Tabla 6</i> Aprendizajes esperados en Expresión y apreciación visual.....	41
<i>Tabla 7</i> Aprendizajes esperados en Expresión y apreciación visual.....	42
<i>Tabla 8</i> Aprendizajes esperados en Expresión dramática y apreciación teatral.....	43
<i>Tabla 9</i> Aprendizajes esperados en Expresión dramática y apreciación teatral.....	44
<i>Tabla 10</i> Aprendizajes esperados en la clase de Educación Artística en 1° de primaria.....	44
<i>Tabla 11</i> Aprendizajes esperados en Educación Artística 2° de primaria.....	46
<i>Tabla 12</i> Disponibilidad de Tecnologías en Mexico 2010-2014.....	57
<i>Tabla 13</i> TICs en el sector educativo Mexico 2004-2014.....	57
<i>Tabla 14</i> Actividad Dibujando con Estrellas.....	76
<i>Tabla 15</i> Trabajo de campo 01.....	81
<i>Tabla 16</i> Trabajo de campo 02.....	82
<i>Tabla 17</i> Trabajo de campo 03.....	83

Tabla de Ilustraciones

Figura	Página
Figura 1 Diseño de personajes.....	67
Figura 2 Background escena 01.....	68
Figura 3 Storyboard 01.....	72
Figura 4 Storyboard 02.....	73
Figura 5 Storyboard 03.....	74
Figura 6 Examen de Educación Artística 2° de primaria.....	85
Figura 7.....	88
Figura 8.....	89
Figura 9.....	90
Figura 10.....	91
Figura 11.....	91
Figura 12.....	91
Figura 13	93
Figura 14	95

1. INTRODUCCIÓN

Habiendo hecho conciencia de la importancia que han cobrado los medios audiovisuales en la actualidad, y que ya no se puede subestimar lo que las nuevas generaciones aprenden a través de la comunicación por imágenes y sonido, ha surgido la necesidad de integrar estas nuevas tecnologías como una herramienta para el aprendizaje. Así surge este estudio, con la finalidad de generar en los niños y niñas un interés en el arte por medio de una herramienta que conjugue el uso de imágenes, sonido y la narrativa del cuento.

Para ello se ha buscado el apoyo de autores y pedagogos que muestran a través de investigaciones lo que es realmente significativo para el niño cuando mira la TV, la computadora, lo que le interesa y absorbe de estas imágenes, la manera en que las integra a sus juegos, y cómo las utiliza en la interpretación de su entorno. Del mismo modo, se encontraron autores que están convencidos que el cuento como obra literaria tiene un carácter artístico, y su narrativa resulta atractiva para el niño, y que su uso despierta en ellos la creatividad y la fantasía que son necesarias a la hora de expresarse artísticamente.

La propuesta audiovisual consiste en un episodio piloto de lo que sería una serie animada que aborde los temas propuestos en el libro de educación artística de 1° y 2° año de primaria otorgados por la SEP. Durante las sesiones de proyección y las visitas a los grupos escolares se hicieron evidentes varios aspectos mencionados por los autores y teóricos que se tratan en la investigación del marco teórico, así como la reacción y la aceptación de los alumnos por los personajes animados, la música y las voces. La idea, al hacer las proyecciones era también observar qué tan viable es realizar el resto de los episodios como herramienta auxiliar en las clases de educación artística.

Se considera de gran importancia en el arte despertar la creatividad, el uso de la imaginación y la fantasía en la clase de educación artística, y nunca subestimar lo que los alumnos pueden aprender de las imágenes audiovisuales, ya que en estos tiempos, se comunican a través de ellas.

2. PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

2.1 Planteamiento del Problema.

¿Cómo diseñar una propuesta audiovisual que sirva como herramienta en la enseñanza de la materia de educación artística durante el segundo nivel de educación básica?

2.2 Justificación.

De acuerdo con Roberto Carneiro en su artículo “Las TICs y los nuevos paradigmas educativos en una sociedad que se transforma” (Carneiro, Toscano y Díaz, p. 15), expertos han detectado que los medios audiovisuales se han convertido en la mayor influencia de niños y jóvenes de la sociedad actual, para efectos positivos o negativos. Un efecto con influencia positiva de este medio son los programas que alientan el desarrollo de conciencia artística y creatividad, a la vez que realizan la tarea de inculcar valores sociales y culturales. El uso de estos medios como herramienta en el aula se ha estado considerando por distintos expertos en psicología y pedagogía, como la posibilidad de nuevos métodos de enseñanza para el futuro, bajo la idea de que es necesario utilizar nuevos materiales para una nueva generación. Es necesario el desapego del lenguaje lineal y escrito en el aula escolar para dar paso a nuevos lenguajes, tales como el audiovisual. El uso de las TICs incorpora el lenguaje audiovisual como herramienta en lo académico, y podría reforzar el aprendizaje en la clase de educación artística.

Sin embargo la intención de esta tesis no es dejar por completo la labor del aprendizaje a la herramienta tecnológica y audiovisual, ya que esto es un error que se ha venido cometiendo desde hace décadas en la integración de las TIC's al sistema educativo. Como hace mencionar César Coll (2010) en su ensayo sobre discursos y expectativas de las TIC en el

aula, el profesor debe adecuar el uso de las TIC a su programa de enseñanza y nunca al revés, ya que éstas son una herramienta y nunca reemplazarán la labor del profesor y el plan de estudios. Se trata de impulsar nuevas formas de aprender y enseñar, no hacer lo mismo de forma más fácil, rápida y cómoda. Los resultados en los estudios realizados sobre la incorporación de las tecnologías a la educación aún son muy pobres como se ve en los estudios realizados entre el 2005 y 2007 (Area 2005, Hernandez Ramos 2005, Sigalés 2008, Sun y Lesgold 2007, etc) (Carneiro et al., 2010). Se debe integrar la herramienta al diseño de la clase para que la actividad se lleve a cabo de manera armónica y así produzca mejores efectos en el aprendizaje y el desarrollo de la expresión artística, tales como: Capturar la atención de los niños, generar un impacto emocional e impulsar el uso de la imaginación y la fantasía.

2.3 Objetivos.

Objetivo General:

Generar una experiencia audiovisual en la clase educación artística en primaria a partir de la implementación de un cortometraje animado diseñado como herramienta auxiliar para el contenido del libro de texto de la SEP, con el fin de contar con información básica en el proceso de diseño de una clase de educación artística incorporada a las nuevas tecnologías.

Objetivos Específicos:

- Obtener resultados gráficos y audiovisuales de una consulta en tres escuelas del país a niños y niñas de 2° y 3° de primaria para tomarlos en cuenta durante el análisis de la experiencia audiovisual.

- Analizar si la propuesta está diseñada de acuerdo a las características sociales y culturales de los niños y niñas mexicanos.
- Valorar si es posible rediseñar y enriquecer la clase tradicional de educación artística integrando la imagen audiovisual como parte del proceso de enseñanza.
- Añadir por medio de las TICs un aspecto atractivo y necesario para los niños de la sociedad actual, a la clase de educación artística para un mejor aprendizaje dinámico en las lecciones propuestas por el plan de estudios de la SEP.

3. MARCO REFERENCIAL

3.1 Marco Conceptual.

3.1.1 Cultura Visual

Según Mirzoeff (2003) en su “Introducción a la cultura visual”, vivimos en un mundo invadido por lo virtual y lo visual. Todo a nuestro alrededor es transmitido en su mayor parte por imágenes. El ser humano de hoy en día pasa gran parte de su tiempo frente a una pantalla, ya sea de una televisión, de una computadora, o incluso en los últimos tiempos con el avance de la telecomunicación, de un celular. Se accede a información de forma casi instantánea con solo dar un *click* o un *touch*, y se recibe, ya no en palabra escrita, sino en imágenes virtuales y audiovisuales. Desde la llegada de la fotografía, el mundo del arte y de las imágenes sufrió un cambio significativo. Rosalinde Krauss (2002) nos habla de este papel polémico que juega la fotografía en la historia de las imágenes. Desde su llegada en la época moderna, la fotografía ha peleado su lugar como forma de expresión del arte. En apariencia es mayormente mecánica que la pintura, pues es el resultado de la simple presión del obturador de una cámara fotográfica; sin embargo se ha demostrado que no es solo eso, y que es capaz de abandonar su carácter de copia de la realidad para volverse creadora de imágenes. Desde el momento en que se selecciona un encuadre y se eliminan ciertas vistas de la realidad para jugar con los ángulos las luces y las dimensiones de los objetos, una fotografía es capaz de engañar al ojo humano y jugar con la mente. Lo que uno ve es la reproducción fiel de lo que el fotógrafo quiere que veas. Los fotógrafos surrealistas utilizaban estos juegos de ángulos, encuadre y sombras para crear imágenes a partir de otras, de modo que podías ver una forma animal en el retrato de una forma humana. Con la fotografía se marcó el inicio de la comunicación por imágenes por encima de la comunicación escrita. Más tarde, llegaron el cine y la televisión, la

comunicación dejó de ser visual para ser audiovisual. El cine, y sus teorías se han visto afectados con los cambios culturales y las distintas ideologías que han azotado al mundo a lo largo de la historia. Esto es inevitable debido a que en gran parte su fin es retratar a la sociedad, a su gente, su cultura, y sus ideales. Por otra parte esto también da pie a que las sociedades de primer mundo tengan dominio de lo que se proyecta en la pantalla y excluya a las minorías. Stam (2001) nos habla primero del feminismo, y de cómo es tratada la figura de la mujer en el cine al pasar de las épocas. También plantea una imagen detallada e histórica de la dominación euro-centrista que sufrió el cine por mucho tiempo. En esencia, el cine euro-centrista es blanco, machista, heterosexual y occidental. Es en épocas postmodernas y contemporáneas que las temáticas del cine comenzaron a ser mas flexibles.

Muchos de los programas que los niños y jóvenes ven en TV enseñan estos patrones occidentales, y esto ha generado repercusiones visibles en la infancia de nuestro país. Durante una investigación con niños mexicanos por parte de la campaña *11.11 Cambio Social* realizada en el 2011 por CONAPRED (Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación) en la que se observa lo alarmante de la situación que vivimos hoy en día debido a la educación cultural que muchos medios están dando a las nuevas generaciones. Los niños parecen incluso despreciar, y calificar como “feas” o “malas” características que son propias de ellos y de su país. Otros estudios también demuestran que ciertos contenidos que los niños y jóvenes encuentran en los medios audiovisuales han incrementado los niveles de violencia en los mismos. No obstante, no todo es negativo en el contenido que ofrecen los medios. Existen programas con fines educativos, sitios web, y otros, que han sido diseñados para fomentar el aprendizaje académico y cultural, y que han probado ser muy provechosos. En el libro *Dinámica Familiar y Televisión*, el autor menciona los estudios de Inés Cornejo (Rico, 1995), quien a su vez hace referencia a las bases sentadas por Orozco sobre el tema de los niños y la TV. Cornejo realiza una serie de investigaciones de

campo y entrevistas con niños y padres de familia mexicanos, y ha logrado identificar varios patrones en el comportamiento de los niños que ven televisión en su hogar, qué programas les gusta ver y algunos patrones de comportamiento que desarrollan mientras pasan tiempo frente al televisor. Según ella, los medios pueden resultar en una buena herramienta para la enseñanza de muchas cosas, y debido a sus características entretenidas, las cuales brindan información de todo tipo de forma inmediata y práctica, las posibilidades son ilimitadas.

3.1.2 El impacto Visual

David Reed Shaffer (2007), en su libro *Psicología del desarrollo* habla de los factores que influyen determinantemente en la formación del individuo durante la niñez, entre ellos: la sociedad, la cultura y la familia. Algunos autores han decidido llamar *impacto emocional* a la huella que las imágenes audiovisuales suelen dejar en la mente del niño durante su etapa formativa. Es emocional porque dichas imágenes generan una respuesta emotiva en el ser humano, que posteriormente irán definiendo, en una medida mayor de la que pensaríamos, las capacidades de imaginación y fantasía en el niño, que según Gardner (2005), estas suelen ser expresadas a través de la creatividad y el desarrollo de habilidades tales como la danza, la música y el dibujo.

Henry Giroux (2010) nos habla como investigador, pero también como padre en su artículo *Animating Youth: the Disnification of Children's Culture*, quien realizó observaciones en varios niños y descubrió que aquellos que veían caricaturas de Disney en su infancia tendían a ser más imaginativos que otros, determinando así que en realidad existía un impacto emocional en los niños de las nuevas generaciones por parte de los cuentos y películas animadas que veían en la TV, y ahora en el internet, que va cobrando más y

más publico conforme pasa el tiempo. Según Giroux, y aunque aún no se escribe mucho del tema de manera formal, existen numerosas experiencias de artistas y animadores que hablan en sus entrevistas y en sus blogs de lo trascendental que fue para ellos en sus vidas y carreras, el haber visto de niños una película animada, o una caricatura que los impulsó a imaginar y a amar el dibujo. Tal es el caso de Giancarlo Volpe, quien incluso plasmó en un comic la historia de cuando era niño y veía las caricaturas y hacía dibujos y comics con su hermano mayor, y cómo eso lo llevó a convertirse en el artista y gran animador que es ahora.

3.1.3 Educación Visual.

Salomón Azar (2014) describe el sensible acto de mirar durante la primera infancia como un acto de suma trascendencia en la vida de una persona. Es a esta edad cuando todo lo que se mira en el entorno afecta no solo en lo inmediato sino en lo futuro. La vida, dice Azar, es un recorrido visual en el que el entorno es el principal proveedor de experiencias, y la expresión es la única vía de comunicación. Es por ello que desde hace mucho tiempo se viene dando importancia a la incorporación del arte en los currículos de formación académica.

Atender al desarrollo de la dimensión estética desde el principio de la vida, acompañando estos recorridos personales, permite resguardar la esencia sensitiva, imaginativa y expresiva que está presente en los niños y las niñas desde el momento de su nacimiento, preservando de esa forma su libertad y autonomía. (Sarlé, Ivaldi y Hernández 2014, p.25)

Todo lo que el entorno ofrece para mirar o experimentar puede afectar la formación de un niño, ya sea para bien o para mal. Lo importante es que estas experiencias trascienden en el carácter de cada persona, de modo que una misma experiencia puede adquirir valores diferentes y únicos dependiendo de quien lo viva. En todo esto la educación juega un papel muy importante. Todos hemos nacido con un cerebro y con capacidades de percepción para descifrar todo a nuestro alrededor, pero son las experiencias las que desarrollan nuestra mente.

Azar define este proceso de captar a través de la mirada y la trascendencia de la experiencia vivida como la *conquista de lo subjetivo*. Es necesario cuidar la calidad de las experiencias y enseñar al niño a analizar los vínculos generados a través de ellas entre él y el ambiente para el desarrollo de una mejor comprensión de la realidad. Este análisis es el que ayuda al individuo a la construcción de una subjetividad propia. Para definir mejor a la subjetividad, el autor cita a Miskyla Lego en su libro *La construcción de la subjetividad*:

El conjunto de percepciones, imágenes, sensaciones, actitudes, aspiraciones, memorias y sentimientos que impulsan y orientan el actuar de los individuos en la interacción permanente con la realidad. Esta concepción es retomada y caracterizada como una disposición interna que el sujeto ha construido de una forma personal y social, a partir de su interacción con el entorno inmediato y el entorno ampliado. (Lego, 2009)

Así llegamos al punto donde entra el papel del arte dentro del acto de mirar y la conquista de la subjetividad. El niño experimenta el entorno, lo analiza y lo hace suyo. Si este proceso es guiado para ser realizado con autonomía e independencia, será posible el desarrollo de intereses propios y

genuinos y la generación de formas originales de pensar, sentir, actuar y expresarse, lo que conducirá al niño a una *libertad expresiva*.

Es muy importante hacer hincapié en lo importante que son los sentidos como conexión entre los seres humanos y su entorno. Lo que no sentimos ni percibimos, no existe para nosotros. Lo que vemos es vital para nosotros en esta era. Nuestra cultura es visual, digital e inmediata. El carácter inmediato de la sociedad en la que nos desarrollamos no nos da tiempo, salvo para descifrar una palabra, una imagen o un gesto. Debido a la proliferación de las imágenes es que la educación se ha apresurado en sugerir corrientes pedagógicas que den prioridad al sentido de la vista como receptor de información.

3.1.4 La conciencia artística en la infancia.

Las niñas y niños describen el mundo y todo lo que en él perciben (sonidos, imágenes, sensaciones) comparándolas con cosas que les son familiares, o que provienen de sus cuentos y sus juegos. Su forma tan espontánea de utilizar la metáfora, los convierte en pequeños poetas (Gardner, 2005).

Del mismo modo que realizan su poesía del mundo, realizan sus primeros dibujos, tienen sus primeros encuentros del arte. En este momento se hallan en una etapa de fantasía e imaginación desbordada, para ir pasando lentamente a una etapa de atracción por la realidad y la literalidad, que se cree que inicia cuando entran a la escuela, aunque en cada individuo es distinto.

Durante los primeros seis años de vida, la fantasía infantil no ha sido contaminada con las reglas del mundo de los adultos, y de la escuela de arte como institución; es en este momento de su vida que el ser humano se

siente atraído por abstraer lo que ve, por plasmar esa poesía infantil con la que describe al mundo, donde las cosas no tienen que ser lo que son, donde los disparates no están equivocados. Es en este momento cuando la conciencia artística del individuo aún conserva ese carácter inocente y espontáneo que más tarde cambiará con la noción de lo que debe y no debe ser, y el *disparate* de la primera infancia termina.

Antes se tenía la concepción de que para que un niño pudiera ser artista, tenía que estudiar mucho. Ahora se ha visto que el individuo nace con la capacidad de crear arte, la cual simplemente va descubriendo durante sus primeras expresiones. En pocas palabras, el niño es un artista en estado puro. En *Arte Mente y cerebro*, Gardner (2005) explica que en días pasados no se admitía que un niño contaba con habilidades artísticas sin necesidad de pasar por un proceso de aprendizaje en las instituciones del arte. Hoy en día esa afirmación ya no escandaliza a nadie, ya que se ha aceptado la noción del niño como artista, y de que en todo artista hay un niño (págs. 114 - 113).

González Quirós (1994), dice que dejar de especular y comenzar a atreverse no resultaría más cómodo que vivir en un universo en el que se han prohibido los misterios. “Se miente más de la cuenta por falta de fantasía. La verdad también se inventa” (p.50). El niño en su etapa fantástica, está libre de la mentira de que para ser artista debe pasar por la institución y sus reglas. El niño se sorprende, se atreve, y por tanto descubre. Es por este camino como se aprenden cosas nuevas, y se llega a ser creativo e innovador.

3.1.5 La imaginación y la fantasía.

Gardner (2005) y Rodari (1983) nos hablan de experimentos en los que a través de ejercicios se pone a los niños a desarrollar o narrar historias a partir de ideas incompletas o metáforas. Muchas ideas que para nosotros es muy natural encontrarles explicaciones, en la experiencia de un niño con antecedentes repletos de cuentos, canciones y juegos, generalmente recurren a una causa *mágica* o a un poder superior. Rhoda Kellogg (1979) compara la forma en que el niño llena los espacios de lo desconocido o lo que no entiende con la magia y el mito con la manera en que el hombre primitivo buscaba entender el mundo. La imaginación es la facultad del alma que representa las imágenes de las cosas reales o ideales, o imágenes formadas por la fantasía para la creación de nuevas ideas y nuevos proyectos (Real Academia Española). Es también el proceso de emplear y manipular la información que ya se tiene con la experiencia vivida, que se obtiene en el diario jugar con sus semejantes y la observación a los mayores, y usar todo esto para representar lo que se crea dentro de la mente, es decir, una fantasía, o dicho de otro modo *una situación imaginada* (Drubach, Benarroch, & Mateen, 2007, p. 353). Este proceso está muy despierto a temprana edad en el individuo.

Uno puede darle a un niño un elemento simple como una manzana, un perro, o una puerta, y él te contará la historia; tomará dichos elementos como si fueran las reglas del juego, y se pondrá a jugar. Es muy frecuente que no necesite que un adulto le ponga en la mano estas reglas o elementos para iniciar su creatividad; él puede encontrarlas en todo lo que observa. En este mundo donde las imágenes florecen por todos lados, será común jugar e imaginar para explicar lo que se ve, a veces incluso en los lugares más inusuales.

3.1.6 Expresión y Simbología de las acciones.

La expresión es la primera vía de comunicación con el medio en que vivimos. Desde que un niño aprende a hablar, despierta en él el deseo de externar todo lo que piensa y siente al mundo y a las personas con las que convive. Su opinión ha de ser tomada en cuenta y como apenas está aprendiendo el proceso de percibir, analizar y externarse, busca cualquier medio para hacerlo. Así como el ver y observar, el escuchar y oír son acciones que nos permiten leer, percibir y descifrar el mundo, el hablar, el hacer gestos, cantar, dibujar son algunas de las acciones que nos permiten expresarnos. De este modo la comunicación entre nosotros y nuestro medio está completa. Esta comunicación nos integra a la sociedad y nos ayuda a encontrar nuestro sitio en ella, así como ubicar a los que nos rodean en sus respectivos sitios. La inclusión social refuerza el vínculo que hace al niño humano entre los humanos. La formación artística del individuo también juega un papel muy importante en la construcción de su humanidad. La base de la comunicación humana es el vínculo que genera entre nosotros ese intercambio de acciones, y cómo éstas influyen en los unos y en los otros, así como a su vez, la naturaleza influye en los individuos al ser percibida.

3.1.6.1 Lenguaje Corporal

Desde muy pequeño, el niño toca, prueba, huele y ve el mundo que lo acoge, esto nos da a pensar entonces que, el conocimiento puede producirse a través de acciones corporales. Los sentidos perciben por medio de las partes del cuerpo del individuo, y esta información es procesada dentro del cerebro que también es parte del mismo, y a su vez se expresa a través con la palabra y el movimiento (Sarlé, Ivaldi, & Hernández, 2014, p. 67).

La expresión corporal manifiesta la necesidad del niño de comunicarse y relacionarse con sus semejantes y con el contexto en el que se desarrolla en un modo creativo que conecta el lenguaje con el imaginario. Lo intangible se vuelve una acción.

Debido a esto se ha manifestado la necesidad de presentar una guía adecuada para estas manifestaciones de expresión, para que se desarrollen con libertad dentro de ambientes y espacios donde el juego permita que desborde el carácter imaginario, creativo y subjetivo del niño. Jugando es como el niño transforma y hace suyo al mundo, pero en la infancia el juego está impregnado de la corporalidad del niño. El cuerpo es herramienta y extensión de sí mismo (Sarlé et al., 2014).

En la evolución del niño desde que nace, su primera clave para relacionarse es el movimiento, y más tarde aprende a transitar del movimiento al pensamiento. Este proceso lo lleva a descubrir y construir significados y símbolos. Durante el juego el niño destruye y construye, organiza y revuelve todo, junta y separa, se mueve o se está quieto, se apropia o cede el espacio, etc. Todas estas acciones contienen una simbología propia. Esta simbología es muy diversa. (Molina, 2014)

El movimiento es donde nacen todos los procesos de pensamiento y conducta. No solo es un modo de actuar sino, al concentrarse en el propio cuerpo también es un modo de ser del individuo (Molina, 2014).

3.1.6.2 Dibujo

La traducción gráfica de las ideas es una de las formas de expresión más naturales y espontáneas que tiene un niño. Así como al aprender a comunicarse por la palabra hablada, se sigue un proceso en el que se tiene una idea, se codifica y se externa. Cuando un niño hace un dibujo primero

tiene que tener un pensamiento o un sentimiento que lo lleve a la colocación de líneas y colores sobre el papel. Todo símbolo sigue un proceso, y en este proceso el niño debe analizar su idea, quitar lo que no le gusta, pensar en las posibilidades, editar y agregar elementos en su mente. La tarea de la educación y del arte es fomentar, como ya se ha dicho, la experimentación, la búsqueda, la curiosidad y la creatividad (Sarlé, Ivaldi, & Hernández, 2014).

No existe el arte sin expresión. Por ello, es importante para que la tarea de la educación artística se complete, aprovechar el rico entorno visual que tenemos hoy en día y exponer a los niños a las imágenes. Esto ayuda a la formación de la experiencia estética. También es importante fomentar la libertad expresiva, que otorga a los niños la capacidad de plasmar una idea o concepto por medio de cualquier lenguaje, sin ningún impedimento.

El dibujo es una acción creadora y transformadora. Para el niño se trata de un juego en el que relaciona procesos perceptivos y expresivos, así como capacidades motrices adquiridas durante su desarrollo. Sin embargo, el dibujo adquiere doble carácter, el de acción y el de una acción representada. Esto quiere decir, que al dibujar una vivencia o experiencia adquirida, está pasando por un proceso meticuloso en el que vive y observa algo del medio natural, lo analiza, y entonces se dispone a expresarlo en un dibujo (Sarlé et al., 2014).

Finalmente, Gardner (2005) pensaba que el dibujo puede traducirse en un puente que conecta la mente, el cuerpo y el entorno, y este puente a su vez puede resultar en una excelente herramienta para la expresión artística del individuo.

3.1.7 El cuento

De la mano con los rasgos culturales y las tradiciones de cada nación o sociedad, están las narraciones, leyendas y cuentos. Desde tiempos

inmemoriales y desde hace cientos de generaciones, los mayores utilizaban el cuento como medio para enseñar lecciones sobre la vida, los valores y la naturaleza a los más pequeños. Arraigándose en la memoria de los individuos como las raíces de un árbol sagrado a la tierra, se transmitían de padres a hijos, de abuelos a nietos, e incluso de maestros a discípulos por su carácter de mensaje y enseñanza.

El autor de *Cuentos para no dormir*, Héctor Anaya (2012), comentó al respecto de su obra, que era una recopilación de los cuentos que su *malvada abuela* le contaba para quitarle el sueño y estimular su imaginación, dejando un impacto tal en su vida que a su vez despertó la curiosidad por la lectura y la escritura. Algunas vocaciones nacen de una buena historia durante la niñez.

3.1.7.1 Carácter comunicativo y pedagógico del cuento

Antes que las telecomunicaciones y los avances tecnológicos formaran parte indispensable del lenguaje de los niños, los cuentos y las historias ya formaban parte de su mundo imaginario. “A los niños se les alimenta con cuentos”, nos dice Idries Shah (Invierno 1968-1969), “El cuento sirve para distraer e instruir”. Así que aquí tenemos dos usos muy importantes del cuento; el primero nos transmite una enseñanza, mientras que ejerce el segundo uso que es el de entretener. La razón por la que a los niños se les enseña a través de los cuentos es porque la fantasía, lo imaginario y lo entretenido, también son parte de su lenguaje cotidiano. Al estimular la imaginación y a su vez la diversión, la enseñanza que poseen permanece en la memoria del niño por que le es divertido recordarla y repetirla como si formase parte de sus juegos. Es por ello que el uso de semejante herramienta, a pesar de lo antigua, puede ser muy provechoso en la enseñanza, en especial en aquellas áreas que tienen que ver con el desarrollo de la creatividad y la imaginación del individuo. Idries Shah,

considera al cuento como un documento técnico, y una herramienta insustituible de obtención y transmisión de conocimiento. Según él, hoy en día es raro que alguien sea capaz de usar el cuento de esta manera, sin embargo se puede usar esta herramienta como parte de un programa de estudios.

Otro autor que habla del cuento como pieza importante y trascendental en la educación de un niño es Bettelheim (1994). No hay nada más importante que enseñar a un niño a comprender y enfrentar la vida, y es aquí donde le otorga un carácter de suma importancia al cuento, ya que es la clave durante la infancia para comenzar la búsqueda por una misión en la vida. Encontrarle sentido a la vida es crucial en la formación de un ser humano. Según Bettelheim hay dos factores importantes para que un niño emprenda esta búsqueda adecuadamente, y una es el impacto que generan el cuidado de los padres, y otra la herencia cultural; el cuento, como obra de arte literaria comprende ambos.

En un principio el niño simplemente se volverá receptor de estos cuentos, para después comenzar a crearlos él mismo, con la facilidad que ya se ha probado, por ejemplo en los ejercicios de Rodari. Uno de los más simples se encuentra por ejemplo en el capítulo dos, llamado *el guijarro en el estanque*. Al igual que una pequeña piedra lanzada en el agua, Rodari (1983) explica que lo mismo ocurre con las palabras y las ideas lanzadas aleatoriamente en la mente de un niño, éstas generan ondas de pensamiento que rápidamente van formando una serie de sucesos que podrían conformar una historia de forma esporádica y ocurrente. Al realizar el ejercicio con los niños surgieron historias de lo más bizarras, divertidas y con un desarrollo inesperado.

El mundo en el que vivimos resulta demasiado complejo aun para los adultos, cuánto más lo será para los niños. Surge entonces una necesidad por entenderse a sí mismo y conocerse, lo que hacen muchas veces a través de los personajes de los cuentos, quienes se ven envueltos en situaciones

fantásticas, que tienen mucho en común con su proceso de imaginación a través del cual descifran su entorno y su propia personalidad. Está comprobado a través de la experiencia de varios genios del arte, desde escritores hasta pintores y cantantes, que los cuentos de hadas que les llenaron la infancia dejaron una huella muy profunda en sus vidas, no solo porque se sueña con la victoria final a la que llega el héroe, sino porque se identifican con el héroe, lo cual también apoyaba Cornejo en sus entrevistas y experimentos con niños que observan la televisión (Gómez, 1997).

Posiblemente en la actualidad los niños ya no gozan de la época en la que los cuentos de hadas eran narrados, pero los conocen a través del mundo audiovisual, el mundo de la T.V. , el internet y lo virtual, y los conocen en forma de películas o dibujos animados, no por ello perdiendo su efecto de tocar el espíritu de su audiencia.

3.1.8 La Imagen Audiovisual.

Se entiende por imagen audiovisual como ya lo hemos visto a la imagen virtual en movimiento con sonido, es atractiva por ser una representación virtual de la realidad, casi palpable (Mirzoeff, 2003). Al mirarla el público siente que lo está viviendo, por ello es tan poderosa y tiene un efecto impactante en la mente del ser humano.

3.1.8.1 Carácter comunicativo y pedagógico de la imagen audiovisual

Todavía en los años noventa los niños solían jugar con juguetes del tipo convencional, y sin embargo ya comenzaban a aparecer los primeros juguetes inteligentes y computarizados que rápidamente se adueñaban del

mercado. Fue al final de la primera década del 2000 cuando las telecomunicaciones dieron pasos agigantados, trayendo en el año 2010 la primera generación de *tablets*. Algo verdaderamente asombroso pasó; los niños comenzaron a jugar con estas fuentes de imágenes audiovisuales en vez de jugar con sus antiguos juguetes.

Gardner (2005) también menciona estos juguetes inteligentes, y como en vez de resultar algo pasajero, comenzaron a cobrar fuerte influencia en la vida de los niños y se convirtieron en una nueva ventana para observar el mundo a través de la imagen audiovisual. Dice también que estas *máquinas de enseñanza o juguetes inteligentes* podrían ser la tendencia educativa del futuro. Pues bien ese futuro ya ha llegado. Estamos en un punto en el cual nuestro acceso a la información es ilimitado por el camino de las imágenes, de lo digital y de lo audiovisual. Estos nuevos juguetes son demasiado atractivos y prácticos, fáciles de emplear y leer. La prueba de ello es que hoy en día es muy corta la edad en la que ya se maneja un dispositivo de estos. Sea cierto o no, de que cada vez el humano es más propenso a buscar lo rápido y fácil, la verdad es que la imagen es mucho más sencilla de leer, y más si ésta va acompañada de un mensaje sonoro. La imagen es efectiva porque es atractiva y legible. Un niño se entretiene y juega con imágenes mucho más fácil que con las palabras, busca explicarlas y en ese camino alimenta su imaginación y su inventiva natas, lo que estimula y desarrolla su creatividad

3.1.9 Tecnologías de la Información y la Comunicación o TICs

Las TIC o NTIC (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación), como se les ha llamado también, han llegado a ocupar un lugar tal en la vida de la humanidad, que difícilmente la concebimos sin ellas. Tan solo hace dos décadas, el celular era considerado un lujo, mientras que

hoy ya no funcionamos sin uno. Para ciertas generaciones resulta evidente la transformación que las TIC han hecho en la sociedad, pero para las nuevas generaciones, su presencia es tan natural que casi se torna invisible; las dominan, aprenden de ellas, y se comunican a través de ellas con toda facilidad.

Cuando hablamos de las TICS, nos referimos a todo lo que nos ayuda a comunicarnos de forma visual, virtual y digital (computadoras, TV, celular, internet, etc). Transmitimos información y la recibimos a través de estos medios diariamente a cada segundo que transcurre de la manera más natural. Incluso representamos esta realidad de forma audiovisual en los films que vemos en el cine actual. Irónicamente, desde hace ya un tiempo, el cine se ha venido convirtiendo en el espejo virtual del mundo dominado por las TICS; fue en las películas donde se predijo que un día nos veríamos intercambiando información a través del toque de una pantalla, y que leeríamos todo a nuestro alrededor, no en palabras, sino en imágenes y sonido.

En su investigación sobre la introducción de las NTICS a la educación en niveles medio superiores, Cánepa y Kabusch (2009) hablan de los retos que ha significado integrar estas nuevas tecnologías como herramienta en la educación, y que a pesar de sus muchas ventajas debido a que forman parte del lenguaje cotidiano de las nuevas generaciones, aún existen ciertas barreras que impiden su aceptación en el medio de la docencia; una de estas barreras es el limitado acceso que existe en muchos sectores de América Latina, incluyendo a México. Es posible que el gobierno haga constantes esfuerzos e inversiones para que existan salas de cómputo, y equipo a disposición de los alumnos, pero aún estamos lejos de llegar a un resultado homogéneo que nos permita implementar nuevos sistemas de educación con soporte en estas tecnologías. Aunado a todo esto, se han realizado estudios que indican que incluso en países de primer mundo donde la implementación de las TIC's en el sector educativo se ha logrado con menor desigualdad

entre regiones, y aun así se enfrentan a otro tipo de problemáticas, como el poco uso que se le da al equipo en clase en contraste con el que se le da fuera de la escuela (Carneiro et al., 2010). Pero es precisamente el hecho de que se encuentran integradas a la interacción cotidiana, lo que significaría un avance muy grande en la manera en que se imparte la educación, en especial, la manera en que se enseña arte a los niños.

Canepa y Kabush (2009) citan en su investigación a Larry Cuban (1986) en su libro *Teachers and Machines* quien plantea las problemáticas y las barreras que ha enfrentado la implementación de las TIC's en el sistema educativo. Desde el impacto de la televisión y el cine en el siglo XX, se han venido realizando intentos que aumentaron durante los años 80's y 90's, pero en cada intento se presentaban las mismas problemáticas que terminaban dificultando el seguimiento de los proyectos. Algunas de ellas son: falta de medios suficientes, burocracia administrativa y falta de capacitación del profesorado.

3.1.9.1 Carácter comunicativo y pedagógico de las TICs

Si según Cánepa y Kabusch, (2009) desde hace tiempo se hacen esfuerzos para que se enseñe Matemáticas, Biología, e Historia en el lenguaje audiovisual que hablan las nuevas generaciones, ¿Por qué no enseñar Arte a través de imágenes y sonido también? Hablar de arte a los niños en su lenguaje actual podría resultar en una excelente herramienta de enseñanza.

En 1950 se inventó la primera máquina de aprendizaje, un modelo computarizado muy burdo en el que un programa le ofrecía al alumno una pregunta y este tenía que tipear la respuesta; se podía recibir una evaluación inmediata y se observaba el avance en conocimientos de una forma metódica y controlada.

En el capítulo de la presente tesis sobre las imágenes audiovisuales y los nuevos dispositivos que nos las ofrecen hoy en día, se habla de los juguetes inteligentes de Gardner (2005). Él menciona algunos en su libro (computadores de juguete con una serie de mensajes programados como el *Habla y deletrea* o el *Órgano Escucha y Toca*), muchos de los cuales tuvo la oportunidad de observar en acción con sus propios hijos, los cuales eran versiones mejoradas del diseño de los 50. Conforme ha pasado el tiempo y conforme la tecnología avanza, estos dispositivos se hacen más frecuentes en nuestra vida. ¿Cómo aprendía un niño de los noventa a hacerse cargo de una mascota cuando sus papás no le permitían tenerla? Con el conocido *tamagotchi*. En los años posteriores a los primeros videojuegos incluso fueron muy populares los estudios en los que se revelaba que los videojuegos no solo tenían la capacidad de entretener sino de estimular el desarrollo de las habilidades de coordinación y estrategia.

Burrhus Frederick Skinner (1904-1990), profesor de psicología de la Universidad de Harvard, tuvo un gran interés por la retroalimentación inmediata aplicada con fines pedagógicos. Su modelo de enseñanza programada, fue uno de los que inspiraron el uso de la tecnología para abrir paso a nuevos métodos de enseñanza, que más tarde se verían aplicados a muchos métodos de aprendizaje, tanto en la escuela como fuera de ellos. Skinner creía que si el estudiante obtenía una corrección inmediata a su respuesta, aprendería en menor tiempo a dar una respuesta correcta que si esperaba a que el profesor le regresara su calificación. Además se vería liberado de otras presiones como estudiar y tendría mayor interés y satisfacción al responder, y esto le brindaría mayor concentración. Para poner a prueba su método, creó una máquina de aprendizaje en los años 50's, de la que se hablará con mayor detalle en el Marco Teórico.

3.2 Marco Teórico.

3.2.1 El uso de la Tecnología en el aula: Skinner y Gagné.

Como se mencionó en el capítulo anterior, Skinner fue uno de los precursores más importantes del conductismo en los sesenta. Sus teorías tuvieron gran relevancia en el ámbito pedagógico durante el siglo XX. Una de sus aportaciones más importantes en el diseño educativo fue el implemento del uso de las máquinas de enseñanza. Skinner (1954) muestra cómo es importante que el alumno se dé cuenta de su propio rendimiento escolar y que avance en las lecciones a su propio paso, dado que cada alumno es diferente. Estaba convencido de que se debía hacer uso de nuevas herramientas y de los avances tecnológicos para llevar la educación a un nuevo siglo.

En su documental *The teaching machine and programmed learning*, Skinner explica y muestra los resultados de su máquina de enseñanza en el ambiente escolar. Se trata de una máquina que contiene almacenadas una serie de preguntas y respuestas. El alumno trabaja de manera individual y a su propio ritmo. La mecánica del ejercicio es simple, el alumno escribe su respuesta, e inmediatamente el mecanismo le permite ver si su pregunta estaba equivocada o no, si es así, le da una respuesta correcta. De esta manera el alumno aprende de forma inmediata de sus propios errores, sin la tensión de esperar una calificación. Según Skinner, el empleo de esta máquina proporcionaba al alumno dos ventajas, una que aprendía con mayor interés y entusiasmo, y la segunda es que avanzaba a su propio ritmo. Esto representa un avance muy grande en el método tradicional en el que se obliga a un grupo de estudiantes a seguir un programa al mismo ritmo, ya que el estudiante brillante tiene que bajar su nivel para esperar al resto y puede perder interés, mientras los demás se ven obligados a ir demasiado

rápido y podrían perderse detalles importantes de la lección al verse apresurados a terminar. De igual manera que en el sistema convencional, los alumnos siguen un programa de conocimientos, desde una etapa inicial en la que desconoce el tema, hasta la etapa final donde alcanza la competencia requerida por la materia. Este sistema permite que el estudiante no se pierda nada si se ausenta a una clase, ya que retoma la lección en el mismo punto en que la dejó, de modo que los resultados obtenidos en esos años fueron de un 98% de mejora en estudiantes promedio. La máquina no es la responsable del resultado, sino el autor del programa. La máquina solo es un vínculo entre el autor y el estudiante, un medio para facilitar la enseñanza. El propósito de su uso, era diseñar una dinámica de aprendizaje en la que interactuaran el autor del plan de estudios y el estudiante a través de la máquina siguiendo un diseño pedagógico determinado.

Sin embargo, una de las críticas más frecuentes que recibió su trabajo fue que era un diseño muy mecánico, no obstante que brindaba buenos resultados en materias como matemáticas. A pesar de esto, nunca se implementó de manera definitiva en la educación norteamericana.

Más tarde, Robert Gagné (1966), de la universidad de Yale, establece en su libro *Condiciones del Aprendizaje*, que al igual que Skinner creía en la importancia de un diseño instructivo como método de enseñanza. Es decir, un plan de actividades que promuevan el aprendizaje eficaz de la materia, de acuerdo a las necesidades del alumno. Gagné estaba convencido de que en el proceso de aprendizaje intervenían condiciones externas e internas, y que había que estudiarlas para llevar a cabo una enseñanza efectiva. Los individuos cuentan con habilidades y capacidades propias, y a su vez se encuentran inmersos en un contexto social definido con características propias. Ambos deben ser analizados para diseñar una herramienta apropiada de enseñanza. Según Gagné el proceso correcto para un aprendizaje efectivo es:

- Ganar la atención
- Informar al alumno de los objetivos
- Estimular y retroalimentar la enseñanza previa
- Presentar material estimulante
- Proporcionar orientación al alumno
- Averiguar el rendimiento
- Proporcionar información
- Evaluar el desempeño
- Mejorar la transferencia de retención

Gagné sostiene que la importancia de estudiar las condiciones externas e internas de los estudiantes deriva en un mejor diseño de las tareas a desempeñar necesarias para llegar a los resultados esperados. Es necesario diseñar una herramienta que resulte atractiva, que capte la atención, que genere impacto, proporcionando la información de manera clara y legible; de este modo lo que se ha aprendido permanecerá.

En *Gramática de la Fantasía*, Rodari (1983) narra su experiencia como maestro en una pequeña escuela, donde enseñaba a niños a componer un cuento a través de distintos juegos y patrones. Con los resultados que obtuvo, estaba convencido de que se podía utilizar una estructura lúdica para llegar a un razonamiento lógico. Así mismo, también creía que una estructura lógica puede llevar a inventar una fantasía. Rodari convertía el proceso de creación literaria en un juego, de manera que sus alumnos se divertían inventando cuentos con distintas estructuras, sin llegar a verlo como un trabajo o una tarea.

3.2.2 Importancia del Arte como medio para el conocimiento de la cultura.

De acuerdo a varias definiciones aceptadas por algunos teóricos como Kroeber (1995) y Kluckhohn (1952), *cultura* es un término muy amplio que comprende tanto el lenguaje, la industria, el arte, la ciencia, el derecho, el gobierno, la moral, la religión, como los instrumentos materiales o artefactos en los que se materializan las realizaciones culturales y mediante los cuales surten efecto práctico los aspectos intelectuales de la cultura (edificios, instrumentos, máquinas, objetos de arte, medios para la comunicación, etcétera). Según la UNESCO la cultura permite al ser humano la capacidad de reflexión sobre sí mismo: a través de ella el hombre discierne valores y busca nuevas significaciones. Por su parte, Angelo Altieri Megale (1969), profesor emérito de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla dice: “cultura es un nombre adecuado para aplicarse, *sensu lato*, a todas las realizaciones características de los grupos humanos” (p. 1). Así entendido, y según su raíz etimológica, la cultura se refiere a todo aquello que tiene que ver con el cultivo del espíritu humano y todo aquello que define a un grupo social. En épocas modernas, según el enfoque capitalista, entra una nueva rama de la cultura que es la *industria cultural*. Este término acuñado en la escuela de Frankfurt se refiere a la producción industrial de bienes culturales. Así mismo el posmodernismo trae consigo otro término con la llegada de la era de la pantalla visual y la saturación de lo visual en lo cotidiano; la cultura visual. Hoy en día nuestra sociedad está especialmente enfocada en todo aquello que es visual y rentable, y en hacer visible todo lo que antes no era visible. La televisión, el cine, el *internet*, y en sí, los medios masivos son parte de nuestra cultura, y a su vez, las culturas de todo el mundo están siendo unificadas por un fenómeno actual llamado globalización. Algunos autores en el área de la educación, sostienen que el desarrollo de la

apreciación artística es sinónimo de conocimiento de la historia del arte y de la cultura. Según McPee (2003), el arte, como medio de expresión del espíritu humano, y reflexión del entorno social y natural, es un medio ideal para el conocimiento de nuestra cultura y su supervivencia. Afirma que es importante una valoración sensible de los productos de nuestra cultura, y ella incluye entre dichos productos a los medios de comunicación, las historietas y los medios publicitarios. Aquí se hacen visibles dos aspectos en la enseñanza del arte. Es muy importante el desarrollo de conciencia artística en el individuo, ya que el que aprecie desde temprana edad la obra de otros, a la vez que descubre formas en que comienza a expresar lo que descubre en el mundo cotidiano que lo rodea, y en los mundos propios que crea con su imaginación y sus fantasías, son formas de que haga conciencia de su propia cultura y la de otros.

3.2.3 Importancia de las TICs como difusión de la cultura y el arte.

Los expertos de Frankfurt, en sus tratados sobre las industrias culturales, la globalización y los medios masivos de comunicación, están convencidos de que las grandes potencias de las telecomunicaciones como la radio, la prensa, la televisión, y la *internet* hoy en día definen la identidad de los grupos sociales, influyen en gran manera en la mentalidad y los roles que desempeña el individuo dentro de la sociedad, en especial jóvenes y niños, y tras haberse convertido en grandes industrias “han trastocado las condiciones de elaboración y de circulación de todas las formas de expresión cultural” (Anvere, y otros, 1982). Esto es que la cultura y el arte se difunden y se expresan a través de ellos. En el sentido de difusión, esto representa un gran avance, puesto que ahora nos es posible apreciar el arte y la cultura de otras sociedades a las que antes no teníamos fácil acceso, y ellos a su vez pueden conocer nuestra cultura, de esta manera, existe lo que los expertos

llaman *intercambio cultural*. Por otra parte, siendo los medios de comunicación una gran industria que ha cobrado poder en los últimos tiempos, en el fondo no deja de tener intereses capitalistas. Quienes los manejan y deciden qué se expone y qué no, pertenecen a una clase social poco accesible a las masas, de modo que la circulación de arte y cultura se ve dominada por las clases altas, y no permiten la participación libre de las clases inferiores. De este modo el arte y la cultura se ven mediatizadas por las clases de poder. Surgen entonces preguntas entre los expertos ¿La industria cultural y los medios son una influencia positiva o negativa? Lo que sí es un hecho es que las *máquinas culturales* (telecomunicaciones, medios publicitarios, etc) influyen, y lo hacen de forma trascendental. Canclini (1999) es otro experto que ha hecho hincapié en la importancia de los medios masivos en su teoría de las *culturas híbridas*. En el caso del arte, las galerías, los museos, los artistas y los críticos en la actualidad, son el principal factor influyente para generar lo que Canclini define como culturas híbridas. Podemos ver un ejemplo claro de esto en la influencia de Estados Unidos sobre América Latina, y viceversa. Observamos aspectos de la cultura estadounidense en nuestra cultura en nuestro afán por modernizarnos, sin embargo la creciente población latina en Estados Unidos ha comenzado a dejar su influencia. En los últimos años, cuando la televisión ha cobrado mayor audiencia, y se siente una fuerte atracción hacia los medios audiovisuales, nos vemos bombardeados con una serie de programas, series, caricaturas, películas, etc, de origen americano. Vemos y consumimos la mayor parte del tiempo cultura americana, europea, y últimamente asiática.

3.2.4 Importancia de las TICs en la enseñanza del Arte.

Desde que el hombre comenzó a expresarse a través del arte ha utilizado para ello las herramientas y tecnología a su alcance. Sin embargo,

con el mismo avance de ésta última, y la llegada del siglo XX, esa relación entre arte y tecnología se ha ido haciendo más estrecha. Cuando los artistas se dieron cuenta de que una obra de arte podía prescindir de tener la característica de ser tangible, y convertirse en una serie de datos en un ordenador, un nuevo plano de expresión fue descubierto.

Fue entonces que surgió la ilustración digital, la modelación y la animación en tres dimensiones. Pronto comenzamos a rodearnos de las primeras manifestaciones de arte cibernético, y hemos recorrido un largo camino hasta la actual era digital.

Las vanguardias tecnológicas acentuaron la importancia de la tecnología como parte fundamental del proceso de elaboración del objeto artístico y realizaron una importante aportación a la teoría estética que, de algún modo, hoy sigue estando vigente: la posibilidad de concebir la existencia de la obra artística como objeto inmaterial (Jimenez, Aguirre, & Pimentel, p. 137).

Ahora existen mayores facilidades para la generación de artistas deseosos de expresarse, ya que cualquier persona que cuente con un equipo y los softwares adecuados puede hacer uso de estas herramientas. Con todo esto también han surgido incontables espacios y foros en la red que sirven de plataformas para todos los nuevos tipos y estilos de arte que podemos ver y apreciar desde una pantalla con un simple *click* o *touch*.

Se puede decir que los medios digitales y la red se han convertido en un eficiente medio para la creación y divulgación de arte, dejando un poco de lado, aunque sin restarles importancia a las galerías y museos, ya que no es indispensable desplazarse a uno para tener acceso al infinito número de obras que existen en la actualidad.

Otro crecimiento visible en la actualidad es el de la difusión del arte a través de redes sociales (Youtube, Facebook, DeviantArt, Twitter, etcétera). Dicho fenómeno ha permitido conocer y dar a conocer una gran oferta artística que crece día con día.

Ahora bien, todo este escenario digital nos permite darnos cuenta del papel que juegan las TICS como recurso en el campo del arte, ya vimos que para descubrir, conocer y dar a conocer, pero también pueden jugar un papel importante en el aspecto pedagógico.

Según un artículo de la revista EARI, titulado *Almas Gemelas: medios y artes* por Ricard Huerta (2003) de la Universidad de Valencia, la relación entre medios de comunicación y arte ha sido tratada por varios autores importantes en el campo de la educación debido a la trascendencia que estos han cobrado en la difusión de la cultura y el arte a nivel global. Tales autores son, entre otros, Benjamin, Adorno, Eco, Gardner, Barthes y Bourdieu. Huerta considera el Arte mismo como un auténtico difusor de masas desde tiempos inmemorables, con particularidades más o menos similares a las de los medios o TIC. Los principales medios de comunicación cultural son la televisión, el cine, el internet y el video, y en nuestros días, se puede decir que son mucho más convincentes que el artista individual que trata de hacerse escuchar con su propia voz. La televisión es un medio en particular que se ganó la confianza del público por el hecho de transmitir la programación en tiempo real; lo que la convierte, solo en apariencia, en un espejo de lo cotidiano. Lo cierto es que los expertos en educación artística se están preocupando por propiciar que las técnicas educativas y el arte mismo se adapte a la nueva cultura de la que es parte, y haga uso por tanto de las TIC y de los *media*.

Howard Gardner (2005) menciona dos mitos que se han generalizado en relación con el niño como televidente, el primero es que el niño es un ser activo que se ocupa constantemente en resolver problemas, y el segundo es que el niño es una víctima pasiva de varias fuerzas que se ejercen en la

sociedad y en el medio como por ejemplo la televisión. Gardner se inclina a pensar que el niño es un ser imaginativo que encuentra en la televisión un espacio para ejercitar dicha imaginación, y que muchas veces sin necesidad de instrucción por parte del mundo exterior logra leer, interpretar y aprender una gran cantidad de información a través de las imágenes que le ofrece el mundo audiovisual a una edad promedio de 3 a 6 años. También creía que el producto de dicha interpretación son sus canciones, relatos, danzas, dibujos y demás, y que a través de estos también logra entender su cultura y el mundo que lo rodea. El hecho es que muchas instituciones en el mundo de la educación han desarrollado proyectos para la mejora de la enseñanza utilizando medios audiovisuales, debido al impacto que estos generan en el entorno visual en el cual se desenvuelven las nuevas generaciones

Sin embargo, es un error pensar que las TICs son la solución a todos los aspectos débiles o que no funcionan en el sistema educativo ya establecido. Es importante recalcar que las herramientas tecnológicas deben fungir como lo dicho, como herramientas para servir de medio a talleres y proyectos educativos. En todo esto debe ser el maestro quien diseñe y aplique las tareas donde tales herramientas hagan más digerible, entretenida, divertida, o accesible la clase de educación artística.

En el acuerdo 592 y el proyecto Metas 2021 (los cuales se explican con mayor profundidad en el marco contextual de esta tesis) se fomenta y se alienta a la generación de proyectos que "...amplíen el marco de referencia de los alumnos y les permitan realizar sus propias producciones artísticas y acceder a las creaciones de artistas del pasado y del presente es entonces un imperativo de la educación artística contemporánea" (Jimenez, Aguirre, & Pimentel, p. 138).

3.3 Marco Contextual.

3.3.1 La clase de educación artística en el primer nivel educativo.

En el medio educativo, se está convencido de que la educación artística es de vital importancia para el desarrollo del individuo. Sin embargo, mientras que en el resto de las áreas académicas se proponen nuevos objetivos y programas para mejorarla, los esfuerzos han sido de escasa trascendencia en el impulso por mejorar el área de educación artística (al menos a nivel primaria).

En estos años el país está más preocupado en preparar a los estudiantes en las materias de ciencia, tecnología y globalización. Teodoro Alemán Nava (2000), en su *Revalorización de la educación artística en México*, menciona entre los beneficios de una buena educación artística:

- Un mayor desarrollo de su sensibilidad
- Mayores recursos de comunicación
- Un sentido de solidaridad sin distinciones de ninguna índole
- Un estímulo a su creatividad
- Mayor capacidad de atención, disciplina y comprensión
- Un sentimiento más amplio de pertenencia, de universalidad y humanidad
- Una activación más relevante de sus esferas afectiva y psicomotriz
- Mejores opciones para aplicar, relacionar y demostrar sus aprendizajes escolares.
- La adquisición de principios éticos.

- Mayores y mejores experiencias y expectativas de sus procesos de aprendizaje, y de su vida misma.
- Oportunidades para explorar y desarrollar sus vocaciones, así como para valorar y disfrutar lo bello de las manifestaciones de la naturaleza, la vida y las obras humanas.

Según el modelo educativo que presentó la SEP para el 2013, la educación en México se ha repartido en tres áreas de acuerdo a las necesidades del desarrollo del país en la actualidad con respecto a las demandas del entorno nacional. Estas áreas son Ser Nacional y Ser Humano, la segunda, Ser Universal y Competitivo, y una tercera que se centrará en la comunicación, el idioma inglés, matemáticas, ciencia y tecnología. La Educación Artística quedó contenida en el área Ser Nacional y Ser Humano. También, se mencionó como objetivo el aumento en el uso de la tecnología, no obstante, esto va dirigido a las materias de globalización, ciencia y tecnología (Campos, 2011).

3.3.1.1 Plan Educativo de la SEP 2012-2013

El plan de la SEP estipula que primero y segundo grado de primaria se encuentran dentro del segundo periodo de educación básica, y en este nivel asisten niños de entre 6 y 9 años de edad. Para primaria, el campo de las artes se encuentra cubierto en la materia de Educación Artística, mientras que en Secundaria ya se le da el nombre de Artes. Los objetivos de la materia de Educación Artística se enfocan en tres distintas áreas que son: dibujo, música, y expresión corporal y danza; para abordarlos, se espera que cada escuela disponga espacios específicos para la realización de los ejercicios. Se busca que los niños y niñas, de acuerdo a su género

encuentren el momento para descubrir y apreciar el arte a través de juegos, canciones, y dibujos, y desarrollen las capacidades creativas y de observación (Moreno Sánchez, Fuentes Carmona, Vargas García, & Tames Hidalgo, 2011).

Según el acuerdo 592 existen varios principios pedagógicos que sustentan este plan de estudios. Uno de estos principios habla de poner énfasis en el desarrollo de competencias. Se establece que una *competencia* es: “La capacidad de responder a diferentes situaciones, e implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes)” (SEP, 2011, p. 22).

Menciona además que los logros, competencias y *aprendizajes esperados* (indicadores de logro que, en términos de la temporalidad establecida en los programas de estudio, definen lo que se espera de cada alumno en términos de saber, saber hacer y saber ser que deberán desarrollar los alumnos al final del ciclo escolar estarán contenidos en el los *estándares curriculares*.

Otro principio pedagógico es el uso de materiales educativos para favorecer el aprendizaje. Entre ellos menciona el uso de materiales audiovisuales y multimedia. Establece que ya que nuestra sociedad actual ha cambiado en tantos aspectos, además del libro de texto, el maestro deberá apoyarse en otro tipo de materiales para favorecer el aprendizaje permanente. Los materiales audiovisuales, gracias a sus códigos visuales, digitales y sonoros, brindan un entorno variado y rico en experiencias.

Al finalizar el actual plan de estudios, el alumno de educación básica debe egresar con el siguiente perfil:

- a) Utiliza el lenguaje materno, oral y escrito para comunicarse con claridad y fluidez, e interactuar en distintos contextos

sociales y culturales; además, posee herramientas básicas para comunicarse en Inglés.

b) Argumenta y razona al analizar situaciones, identifica problemas, formula preguntas, emite juicios, propone soluciones, aplica estrategias y toma decisiones. Valora los razonamientos y la evidencia proporcionados por otros y puede modificar, en consecuencia, los propios puntos de vista.

c) Busca, selecciona, analiza, evalúa y utiliza la información proveniente de diversas fuentes.

d) Interpreta y explica procesos sociales, económicos, financieros, culturales y naturales para tomar decisiones individuales o colectivas que favorezcan a todos.

e) Conoce y ejerce los derechos humanos y los valores que favorecen la vida democrática; actúa con responsabilidad social y apego a la ley.

f) Asume y practica la interculturalidad como riqueza y forma de convivencia en la diversidad social, cultural y lingüística.

g) Conoce y valora sus características y potencialidades como ser humano; sabe trabajar de manera colaborativa; reconoce, respeta y aprecia la diversidad de capacidades en los otros, y emprende y se esfuerza por lograr proyectos personales o colectivos.

h) Promueve y asume el cuidado de la salud y del ambiente como condiciones que favorecen un estilo de vida activo y saludable.

i) Aprovecha los recursos tecnológicos a su alcance como medios para comunicarse, obtener información y construir conocimiento.

j) Reconoce diversas manifestaciones del arte, aprecia la dimensión estética y es capaz de expresarse artísticamente.

Tabla 01 Mapa curricular 2° Periodo escolar de educación básica Plan 2011

Estandares curriculares	2° periodo escolar		
Campos de formación para la educación primaria	Primaria		
	1°	2°	3°
Lenguaje y comunicación	Español		
	Segunda lengua: Inglés		
Pensamiento Matemático	Matemáticas		
Exploración y comprensión del mundo natural y social	Exploración de la naturaleza y la sociedad	Ciencias Naturales	
		La entidad donde vivo	
Desarrollo personal y para la convivencia.	Formación cívica y ética		
	Educación Física		
	Educación Artística		

Nota: Recuperado del Acuerdo 592 (2011) Subsecretaría de Educación Básica (SEB)

Se establece además en el Acuerdo 592, y en lo acordado en las Metas 2021 para la educación básica Latinoamericana, que los conocimientos, las aptitudes, los valores y habilidades desarrolladas a lo largo del ciclo escolar sean enfocadas a objetivos concretos, que van más allá de él saber hacer y el saber ser, sino que se manifiestan en la acción de manera integrada. No se trata sólo de poseer conocimientos sino de saber aplicarlos. Para ello se acordó la educación por competencias.

Las competencias establecidas para soportar el Plan de estudios 2012-2013 son:

- *Competencias para el aprendizaje permanente.* Para su desarrollo se requiere: habilidad lectora, integrarse a la cultura escrita, comunicarse en más de una lengua, habilidades digitales y aprender a aprender.
- *Competencias para el manejo de la información.* Su desarrollo

requiere: identificar lo que se necesita saber; aprender a buscar; identificar, evaluar, seleccionar, organizar y sistematizar información; apropiarse de la información de manera crítica, utilizar y compartir información con sentido ético.

- *Competencias para el manejo de situaciones.* Para su desarrollo se requiere: enfrentar el riesgo, la incertidumbre, plantear y llevar a buen término procedimientos; administrar el tiempo, propiciar cambios y afrontar los que se presenten; tomar decisiones y asumir sus consecuencias; manejar el fracaso, la frustración y la desilusión; actuar con autonomía en el diseño y desarrollo de proyectos de vida.
- *Competencias para la convivencia.* Su desarrollo requiere: empatía, relacionarse armónicamente con otros y la naturaleza; ser asertivo; trabajar de manera colaborativa; tomar acuerdos y negociar con otros; crecer con los demás; reconocer y valorar la diversidad social, cultural y lingüística.
- *Competencias para la vida en sociedad.* Para su desarrollo se requiere: decidir y actuar con juicio crítico frente a los valores y las normas sociales y culturales; proceder en favor de la democracia, la libertad, la paz, el respeto a la legalidad y a los derechos humanos; participar tomando en cuenta las implicaciones sociales del uso de la tecnología; combatir la discriminación y el racismo, y conciencia de pertenencia a su cultura, a su país y al mundo.

(SEP, 2011, p. 40-41)

Respecto al área de educación artística dentro del Plan Educativo, se establecieron una serie de aprendizajes esperados para la competencia de expresión y apreciación artística. A continuación se muestran en las siguientes tablas:

Tabla 02 Aprendizajes esperados en Expresión y apreciación musical

Aspecto: Expresión y apreciación musical
Competencia que se favorece: Expresa su sensibilidad, imaginación e inventiva al interpretar o crear canciones y melodías
Aprendizajes esperados
<ul style="list-style-type: none"> • Escucha, canta canciones y participa en juegos y rondas. • Sigue el ritmo de canciones utilizando las palmas, los pies o instrumentos musicales. • Distingue la altura, intensidad o duración, como cualidades del sonido en melodías conocidas. • Inventa historias a partir de una melodía escuchada. • Inventa e interpreta pequeñas canciones acompañándolas con ritmos. • Sigue el ritmo de canciones conocidas y modifica la letra. • Interpreta canciones de distinta complejidad por su ritmo, extensión y letra. • Interpreta canciones y las acompaña con instrumentos musicales sencillos de percusión, o hechos por él.

Nota: Recuperado del Acuerdo 592 (2011) Subsecretaría de Educación Básica (SEB)

Tabla 03 Aprendizajes esperados en Expresión y apreciación musical

Aspecto: Expresión y apreciación musical
Competencia que se favorece: Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha
Aprendizajes esperados
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica diferentes fuentes sonoras y reacciona comentando o expresando las sensaciones que le producen. • Describe lo que siente, piensa e imagina al escuchar una melodía o un canto. • Reconoce historias o poemas en algunos cantos. • Escucha diferentes versiones de un mismo canto o pieza musical, y distingue las variaciones a partir de ritmo, acompañamiento musical o de modificaciones en la letra.

- Escucha piezas musicales de distintas épocas, regiones de su entidad, del país o de otros países, y comenta cuáles le gustan más y por qué.
- Identifica el nombre de una canción al escuchar parte de ella, recuerda algunos fragmentos o cómo continúa la letra.
- Escucha melodías de distinto género, canta y/o baila acompañándose de ellas.

Nota: Recuperado del Acuerdo 592 (2011) Subsecretaría de Educación Básica (SEB)

Tabla 04 Aprendizajes esperados en Expresión corporal y apreciación de la danza

Aspecto: Expresión corporal y apreciación de la danza
Competencia que se favorece: Expresa, por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música
Aprendizajes esperados
<ul style="list-style-type: none"> • Baila libremente al escuchar música. • Sigue el ritmo de la música mediante movimientos espontáneos de su cuerpo. • Reproduce secuencias rítmicas con el cuerpo o con instrumentos. • Descubre y crea nuevas formas de expresión por medio de su cuerpo. • Baila espontáneamente acompañándose de mascadas, lienzos, instrumentos de percusión, pelotas, bastones u otro objeto, para expresar el ritmo. • Representa, mediante la expresión corporal, movimientos de animales, objetos y personajes de su preferencia. • Expresa corporalmente las emociones que el canto y la música le despiertan. • Participa en actividades colectivas de expresión corporal desplazándose en el espacio y utilizando diversos objetos. • Improvisa movimientos al escuchar una melodía e imita los movimientos que hacen los demás. • Inventa formas para representar el movimiento de algunos fenómenos naturales.

- Coordina sus movimientos según el ritmo de la música y los ajusta al iniciarlos, detenerlos, cambiarlos o secuenciarlos.
- Se mueve y desplaza dentro-fuera, cerca-lejos, adelante-atrás, arriba-abajo, en trayectorias circulares, rectas o diagonales, zig zag, espirales, figuras, giros, para expresarse por medio de la danza.

Nota: Recuperado del Acuerdo 592 (2011) Subsecretaría de Educación Básica (SEB)

Tabla 05 Aprendizajes esperados en Expresión corporal y apreciación de la danza

Aspecto: Expresión corporal y apreciación de la danza
Competencia que se favorece: Explica y comparte con otros las sensaciones y los pensamientos que surgen en él o ella al realizar y presenciar manifestaciones dancísticas
Aprendizajes esperados
<ul style="list-style-type: none"> • Expresa los sentimientos y los pensamientos que le provoca presenciar o realizar una danza. • Desarrolla progresivamente las habilidades para apreciar manifestaciones dancísticas.

Nota: Recuperado del Acuerdo 592 (2011) Subsecretaría de Educación Básica (SEB)

Tabla 06 Aprendizajes esperados en Expresión y apreciación visual

Aspecto: Expresión y apreciación visual
Competencia que se favorece: Expresa ideas, sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados
Aprendizajes esperados
<ul style="list-style-type: none"> • Manipula arcilla o masa, modela con ellos y descubre sus posibilidades para crear una obra plástica. • Experimenta con materiales, herramientas y técnicas de la expresión plástica, como acuarela, pintura dactilar, acrílico, <i>collage</i>, crayones de cera. • Selecciona materiales, herramientas y técnicas que prefiere cuando va a crear una obra.

- Experimenta con gamas, contrastes, matices y tonos en sus producciones plásticas, y las reconoce como características del color.
- Identifica los detalles de un objeto, ser vivo o fenómeno natural que observa, los representa de acuerdo con su percepción y explica esa producción.
- Crea, mediante el dibujo, la pintura, el grabado y el modelado, escenas, paisajes y objetos reales o imaginarios a partir de una experiencia o situación vivida.
- Observa e interpreta las creaciones artísticas de sus compañeros y encuentra semejanzas y diferencias con las propias producciones cuando éstas se hacen a partir de una misma situación.
- Explica y comparte con sus compañeros las ideas personales que quiso expresar mediante su creación artística.

Nota: Recuperado del Acuerdo 592 (2011) Subsecretaría de Educación Básica (SEB)

Tabla 07 Aprendizajes esperados en Expresión y apreciación visual

Aspecto: Expresión y apreciación visual
Competencia que se favorece: Comunica sentimientos e ideas que surgen en él o ella al contemplar obras pictóricas, escultóricas, arquitectónicas, fotográficas y cinematográficas
Aprendizajes esperados
<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona y expresa sus ideas y sentimientos al observar diversos tipos de imágenes en la pintura, el modelado, las esculturas, la arquitectura, las fotografías y/o el cine. • Intercambia opiniones sobre las sensaciones que le provocan las imágenes que transmiten los medios de comunicación, tanto impresos como electrónicos. • Observa obras de arte de distintos tiempos y culturas, y conversa sobre los detalles que llaman su atención y por qué. • Identifica el nombre del autor o de la autora de algunas obras que aprecia y los motivos que inspiraron esas producciones.

Nota: Recuperado del Acuerdo 592 (2011) Subsecretaría de Educación Básica (SEB)

Tabla 08 Aprendizajes esperados en Expresión dramática y apreciación teatral

Aspecto: Expresión dramática y apreciación teatral
Competencia que se favorece: Expresa, mediante el lenguaje oral, gestual y corporal, situaciones reales o imaginarias en representaciones teatrales sencillas
Aprendizajes aprendidos
<ul style="list-style-type: none"> • Narra y representa libremente sucesos, así como historias y cuentos de tradición oral y escrita. • Escucha poemas y rimas, los recita matizando la voz y usando la mímica. • Participa en juegos simbólicos improvisando a partir de un tema, utilizando su cuerpo y objetos de apoyo como recursos escénicos. • Representa una obra sencilla empleando sombras o títeres elaborados con diferentes técnicas. • Inventar historias, personajes y lugares imaginarios para representarlos en juegos que construye y comparte en grupo. • Participa en el diseño y la preparación de la puesta en escena de obras creadas por el grupo. • Realiza diferentes desplazamientos en un escenario, coordinando y ajustando los movimientos que requiere al hacer representaciones sencillas.

Nota: Recuperado del Acuerdo 592 (2011) Subsecretaría de Educación Básica (SEB)

Tabla 09 Aprendizajes esperados en Expresión dramática y apreciación teatral

Aspecto: Expresión dramática y apreciación teatral
Competencia que se favorece: Conversa sobre ideas y sentimientos que le surgen al observar representaciones teatrales
Aprendizajes esperados
<ul style="list-style-type: none"> • Explica qué personaje o personajes de la obra le causaron más impacto y por qué. • Explica qué sensaciones le provocaron los efectos de sonido en la obra, la

música, la iluminación, las expresiones de los personajes en ciertos momentos, el vestuario y la escenografía.

- Dialoga sobre lo que entendió al observar la obra y la escena que más le impresionó.

Nota: Recuperado del Acuerdo 592 (2011) Subsecretaría de Educación Básica (SEB)

A continuación los aprendizajes esperados en para la materia de educación artística específicamente para el 1° grado de primaria, hablando únicamente del lenguaje artístico de las artes visuales que favorecen a la competencia artística y cultural:

Tabla 10 Aprendizajes esperados en la clase de Educación Artística en 1° de primaria

Aprendizajes esperados	Ejes		
	Aplicación	Expresión	Contextualización
• Distingue los elementos plásticos de las artes visuales para representarlos en diversas producciones.	• Descripción de imágenes artísticas y del entorno donde aparezcan elementos plásticos de las artes visuales.	• Descripción de imágenes artísticas y del entorno donde aparezcan elementos plásticos de las artes visuales.	• Revisión del trabajo de algunos artistas que utilicen principalmente los elementos plásticos de las artes visuales en sus producciones. • Reflexión sobre las artes visuales como una forma de expresión artística.
• Emplea las posibilidades expresivas de la línea y el punto en la creación de formas.	• Observación de imágenes artísticas y de su entorno, para reconocer formas, líneas y puntos.	• Creación de formas con distintos tipos de líneas y puntos utilizando diversos materiales.	• Reflexión acerca del uso de líneas y puntos para la creación de formas.
• Utiliza las posibilidades plásticas de las	• Descripción de la relación entre forma y fondo.	• Creación de formas y fondos con el uso de	• Discusión acerca de la presencia de

formas considerando su relación con el fondo.		diversos materiales.	formas y fondos en imágenes artísticas y de su entorno.
• Utiliza el color como un elemento plástico en la creación de imágenes.	• Observación de imágenes artísticas y de su entorno, en donde se identifique la importancia del color.	• Creación de una imagen que con formas y fondos destaque el uso de colores.	• Investigación de imágenes de su entorno para discutir la presencia del color en la vida cotidiana.
• Compara las sensaciones de texturas de diferentes objetos que percibe con el tacto y la vista.	• Exploración de objetos de su entorno para distinguir las distintas texturas encontradas de acuerdo con las sensaciones que producen al tacto y con la vista.	• Comunicación de sensaciones que les producen visualmente y al tacto las texturas de diferentes objetos. • Creación de un muestrario de texturas de acuerdo con las sensaciones que producen al tacto utilizando diferentes objetos y materiales.	• Explicación de las características que tienen las texturas de algunos objetos percibidos al tacto y a la vista.

Nota: Recuperado del Acuerdo 592 (2011) Subsecretaría de Educación Básica (SEB)

A continuación los aprendizajes esperados para 2° año de primaria dentro del lenguaje de las artes visuales:

Tabla 11 Aprendizajes esperados en Educación Artística 2° de primaria

Aprendizajes esperados	Ejes		
	Apreciación	Expresión	Contextualización
• Distingue las diferencias entre las formas bidimensionales	• Observación de producciones artísticas bidimensionales y	• Elaboración de producciones bidimensionales y/o tridimensionales	• Indagación de las formas geométricas, orgánicas y accidentadas en

y tridimensionales.	tridimensionales. • Identificación de los distintos tipos de formas básicas: geométricas, orgánicas, accidentadas.	utilizando diversas formas básicas: geométricas, orgánicas y accidentadas.	objetos bidimensionales y tridimensionales.
• Representa ritmos visuales en imágenes, a partir de diferentes formas.	• Observación de imágenes artísticas y de su entorno para identificar el ritmo visual.	• Realización de una imagen empleando diferentes formas que generen ritmos visuales.	• Investigación sobre ejemplos de imágenes que presenten ritmos visuales.
• Expresa el movimiento en producciones artísticas y de su entorno, a partir de elementos plásticos y visuales.	• Observación y análisis de los elementos plásticos en imágenes artísticas y de su entorno, donde se aprecie el movimiento.	• Realización de una producción artística empleando los elementos plásticos para generar movimiento visual.	• Investigación sobre ejemplos de imágenes que presenten el movimiento visual.
• Utiliza los planos visuales para crear la ilusión de profundidad y espacio en una imagen.	• Observación de imágenes artísticas y de su entorno, en donde se identifique la función de los planos visuales para crear la ilusión de profundidad y espacio.	• Creación del efecto visual de profundidad y espacio en una imagen, a partir del uso de planos visuales.	• Indagación del efecto visual producido entre los objetos y el espacio para comprender la representación de la profundidad en una imagen.
• Utiliza los elementos plásticos en producciones bidimensionales.	• Observación de los elementos plásticos (líneas, puntos, planos, colores y texturas) que componen una imagen bidimensional.	• Creación de producciones personales bidimensionales en las que destaque la composición por medio de los elementos	• Investigación de imágenes bidimensionales para comentar sus elementos plásticos.

		plásticos con diversos materiales.	
--	--	------------------------------------	--

Nota: Recuperado del Acuerdo 592 (2011) Subsecretaría de Educación Básica (SEB)

3.3.1.2 Acuerdo 592

Con base en el artículo 3° y 2° de la Constitución, y a lo establecido a la Ley Federal de Educación, en 2008 se señaló la necesidad de llevar a cabo un proceso de revisión y de reforma de la educación primaria del país, y de establecer objetivos que promuevan la mejora del nivel educativo en pro de las necesidades actuales de la sociedad, y de las problemáticas nacionales e internacionales que ahora enfrentamos.

Uno de los aspectos más importantes a tomar en cuenta en el nuevo Plan de Educación es establecer una serie de competencias que mejoren el desempeño de los alumnos utilizando los conocimientos que adquieren en la escuela.

“...Una **competencia** es la capacidad de responder a diferentes situaciones, e implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes)” (SEP, 2011, p. 22).

La importancia de establecer una educación por competencias consiste en que la sociedad actual necesita individuos que no solo tengan conocimientos adquiridos, sino que esos conocimientos puedan encaminarse hacia una acción o solución frente a un problema que se presente en el trabajo o en la vida en general.

Con esto se busca egresar de la educación básica a alumnos con un perfil específico, que cumpla cierto papel en el país, y que esté preparado para avanzar al siguiente nivel educativo. El Plan de Estudios 2011 está formulado para que la escuela, maestros y padres de familia contribuyan en conjunto a la formación del desarrollo intelectual, afectivo y físico de niños y niñas que además puedan seguir aprendiendo.

El segundo aspecto que se toma en cuenta, y que es de suma importancia para esta tesis es el fomento de la integración de las TIC's en el sistema educativo. Según el plan Nacional de Desarrollo 2007 -2012 en su eje 3, se establece la Igualdad de Oportunidades, y su objetivo 9 es elevar la calidad educativa. Señala también la necesidad de actualizar los programas de estudio, sus contenidos, materiales y métodos para fomentar así el desarrollo de valores, habilidades y competencias para mejorar su productividad y competitividad al insertarse en la vida económica (SEP, 2011).

Es deber de la enseñanza pública tomar en cuenta las características del contexto actual en el que se desarrollan los alumnos, y fomentar el uso de materiales alternativos, entre algunos de los cuales se citan los siguientes:

(...) Materiales audiovisuales, multimedia e Internet.

Articulan códigos visuales, verbales y sonoros, y generan un entorno variado y rico de experiencias, a partir del cual los estudiantes crean su propio aprendizaje. En la telesecundaria, estos materiales ofrecen nuevas formas, escenarios y propuestas pedagógicas que propician aprendizajes. Para este fin existen canales exclusivos de Televisión Educativa.

Materiales y recursos educativos informáticos. Pueden utilizarse dentro y fuera del aula mediante portales educativos, entre los que se encuentran:

-- Objetos de aprendizaje (oda). Son materiales digitales concebidos para que alumnos y maestros se acerquen a los contenidos de los programas de estudio de Educación Básica, para promover la interacción y el desarrollo de las habilidades digitales, el aprendizaje continuo y para que los estudiantes logren su autonomía.

-- Planes de clase. Sugieren a los docentes estrategias didácticas que incorporan los oda, los libros de texto y demás recursos existentes dentro y fuera del aula.

-- Reactivos. Por medio de preguntas, afirmaciones y problemas a resolver, apoyan a maestros y alumnos para identificar el nivel de logro sobre un aprendizaje esperado.

-- Plataformas tecnológicas y software educativo. Los portales Explora Primaria y Explora Secundaria integran bancos de materiales digitales, ofrecen herramientas para construir contenidos y propician el trabajo colaborativo dentro y fuera del aula, utilizan redes de aprendizaje y generan la integración de comunidades de aprendizaje. (...) (SEP, 2011, pp. 22-23).

En el apartado de educación artística, el Acuerdo propone el impulso de las distintas manifestaciones del arte tales como Artes visuales, teatro, música, y expresión corporal, a través del currículo presentado en el Plan de Estudios 2011, y en los libros de la SEP. Es indispensable abrir espacios para la expresión y apreciación artística para favorecer el desarrollo de la competencia Artística y Cultural, contemplada como parte del mapa curricular de la educación básica. De esta manera los alumnos pueden desarrollar capacidades de lenguaje, memoria, atención, escucha, y corporeidad, y tienen mayores posibilidades de aprovechar los conocimientos que adquieren en las otras áreas del currículo.

3.3.1.3 Metas 2021

El 18 de Mayo de 2008, el ministerio de Educación Iberoamericana toma la decisión de impulsar el proyecto de “Metas Educativas 2021”. Tal proyecto fue presentado en la víspera de los Bicentenarios de las Independencias de los países Iberoamericanos. En este proyecto se establecen los objetivos de mejorar la calidad y la equidad de la educación, y de esta forma favorecer la inclusión social. Por esto se toman en cuenta las demandas de la sociedad de la información y del conocimiento, y se hace incapié en la incorporación de las TIC en la enseñanza, para dar paso a una educación innovadora y que fomente la creatividad, el desarrollo de la investigación y del progreso científico en América Latina.

En el año 2008, la situación de América Latina y el Caribe frente a las Metas de EPT era la siguiente:

Un número reducido de países de la región ha alcanzado, o está a punto de alcanzar, los cuatro objetivos más cuantificables de la Educación para Todos (EPT). La mayoría de los países se hallan en una posición intermedia con respecto a la consecución de esos objetivos. La región en su conjunto está a punto de conseguir la enseñanza primaria universal (EPU), pero necesita mejorar la calidad de esta y acabar con las grandes disparidades que se dan en detrimento de algunas áreas geográficas y de determinados grupos socioeconómicos y étnicos. La mayoría de los países no han conseguido alcanzar el objetivo de la paridad entre los sexos, fijado para 2005. Esto se ha debido a que siguen subsistiendo disparidades en detrimento de las niñas en el acceso al primer grado de primaria, y en detrimento de los varones en la escolarización en secundaria. Pese a las mejoras en la enseñanza preescolar y el elevado grado de cobertura de esta, los niños más desfavorecidos no suelen

beneficiarse en general de los programas de atención y educación de la primera infancia (AEPI). Por otra parte, la alfabetización de los adultos sigue representando en algunos países un motivo de grave preocupación con respecto a la consecución de la EPT. (UNESCO, 2008).

En 1990, la Declaración Mundial sobre la Educación para Todos (EPT) propone 6 metas, en las cuales se propone, entre otras cosas, reforzar y ampliar la participación de la sociedad en la acción educadora, lograr la igualdad educativa, aumentar la oferta de educación inicial, la universalización de la educación básica, ampliar el acceso a la educación superior, mejorar la calidad de la educación y el currículo escolar y favorecer la conexión entre la educación y el empleo a través de la educación técnico profesional.

Es importante para los fines de este estudio observar los objetivos planteados en la Meta General Quinta, que establece la mejora de la calidad de la educación y el currículo escolar. Los objetivos de esta meta son los siguientes:

- Mejorar el nivel de la adquisición de las competencias básicas y de los conocimientos fundamentales por parte de los alumnos.
- Potenciar la educación en valores para una ciudadanía democrática activa, tanto en el currículo como en la organización de gestión de las escuelas. Para este objetivo existe como indicador la actualización de la educación en valores y para la ciudadanía en los currículos de las diferentes etapas educativas.
- Ofrecer un currículo que incorpore la lectura y el uso del computador en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en el que la educación artística y la educación física tengan un papel relevante, y estimule el interés por la ciencia, el arte y el deporte entre los alumnos. Algunos de los indicadores que se

tomaran en cuenta para este objetivo son: la frecuencia de uso del computador en la escuela por los alumnos para tareas de aprendizaje, el tiempo semanal dedicado a la educación artística y a la educación física en las escuelas (hay establecidas al menos 3 horas dedicadas a la educación artística y a la educación física en la educación primaria).

- Mejorar la dotación de bibliotecas y de computadoras en las escuelas. Existen como indicadores a evaluar el porcentaje de escuelas con bibliotecas y la razón de alumnos por computador.

Como se puede apreciar, el programa de Metas Educativas 2021 ha puesto de manifiesto la importancia de actualizar los currículos escolares de acuerdo a las nuevas exigencias sociales, así como la importancia del desarrollo de competencias para aprender a aprender, aprender a convivir, y aprender a ser. Por ello es que se toma en cuenta el papel trascendental que tiene la educación artística dentro de la formación integral de las personas a través del desarrollo de la expresión artística y la sensibilidad. Pero para alcanzar el nivel de educación deseado en el proyecto Metas Educativas 2021, se exige también el impulso de un conjunto de programas que faciliten su logro, lo cual va a depender enteramente del esfuerzo de cada país. El proyecto propone el desarrollo de diez programas, cuyas intenciones y estrategias coinciden con las metas educativas que se plantean para la formación de los bicentenarios. Uno de ellos, y el que más interesa a este estudio es el programa de Educación Artística, Cultura y Ciudadanía.

Sus objetivos son:

- Facilitar el acceso de los alumnos a una educación artística de calidad.
- Reforzar la relación existente entre el arte, la cultura y la educación para permitir el conocimiento y la valoración de la diversidad cultural iberoamericana.

- Favorecer la incorporación de la cultura de cada país y del conjunto de Iberoamérica en los proyectos educativos de las escuelas.
- Propiciar el desarrollo de competencias ciudadanas a través de la educación artística.
- Impulsar la investigación y circulación de conocimiento en educación artística.
- Renovar y crear nuevos modelos pedagógicos específicos para el ámbito de la educación artística.
- Aplicar las recomendaciones relativas a los ámbitos de educación y cultura recogidas en la Carta Cultural Iberoamericana.

Estrategias:

- Promover la creación de un comité interministerial de Educación y Cultura en cada país para impulsar el desarrollo del proyecto.
- Orientar en la actualización de planes y programas educativos que fomenten la expresión artística, la creatividad y la construcción de ciudadanía.
- Diseñar modelos de formación y materiales educativos específicos del profesorado para facilitar la incorporación adecuada de la educación artística en las escuelas.
- Detectar buenas prácticas de educación artística que fomenten el ejercicio de la ciudadanía en la educación formal y no formal, y hacerlas accesibles a todos los interesados.
- Crear sistemas de información e intercambio que propicien redes que permitan la transmisión de conocimientos.
- Fortalecer procesos locales de formación artística con el fin de estimular la formación de la identidad de los niños y jóvenes afrodescendientes y originarios.

- Fomentar la presencia de artistas en el ámbito educativo.

Líneas de acción:

- Crear un banco de buenas prácticas en educación artística, cultura y ciudadanía.
- Realizar encuentros nacionales donde se muestren las experiencias más significativas de cada uno de los países y un encuentro iberoamericano cada tres años.
- Crear un concurso Iberoamericano que premie los mejores proyectos escolares de enseñanza artística y educación en valores.
- Elaborar una colección audiovisual de experiencias, así como materiales y recursos específicos, que puedan favorecer la formación inicial y permanente.
- Identificar, fortalecer y hacer visibles los proyectos más relevantes de educación artística de la región.
- Crear programas de formación que incorporen las nuevas tecnologías para el aprendizaje de las artes.
- Ofrecer un curso de especialización en educación artística en el marco de Centro de Altos Estudios Universitarios de la OEI.
- Impulsar redes de escuelas en las que la educación musical y artística sea un instrumento para la integración social y cultural.
- Publicar libros y documentos de referencia en la región sobre educación artística.
- Fomentar la presencia de indígenas y afrodescendientes en ámbitos educativos artísticos a través de becas que permitan el acceso a estudios artísticos de nivel profesional o universitario.
- Promover la movilidad, la formación de posgrado y la generación de sistemas de información y redes entre los investigadores iberoamericanos.

- Incorporar en los observatorios culturales las relaciones entre arte, educación y cultura. (OEI, 2010, p. 256).

Existe un sistema de seguimiento y evaluación de cumplimiento para este proyecto, así como se incluyó también el compromiso de elaboración de mecanismos de evaluación regional. Se instituyó también la creación del Instituto de Seguimiento y Evaluación de las Metas, responsable de publicar un reporte de seguimiento cada año. El primero sería publicado en el año 2011. En dichos informes se expone de manera desglosada los avances que ha realizado cada país con respecto a las metas establecidas para el año 2021. En el informe Miradas 2015, se establece que México es de los países que más cambios y reformas ha realizado en el ámbito educativo, sobre todo a partir del año 2013. Entre dichos cambios se encuentran la reforma educativa que afecta a los artículos 3 y 73 de nuestra Constitución. Se implementó la obligatoriedad de los concursos para el ingreso al servicio docente y se terminó con el otorgamiento de plazas en base a criterios ajenos al desempeño. Se creó el Sistema Nacional de Evaluación Educativa. Uno de los objetivos principales del gobierno en estos últimos cinco años, ha sido lograr que la educación a nivel primaria sea más inclusiva, y mejorar la calidad de las escuelas y del currículo escolar en las comunidades indígenas. Para evaluar el seguimiento de las metas 2021 se realizó una consulta en distintas comunidades de la República.

Según la consulta realizada para el informe, se le da mayor importancia a las materias de inglés, nuevas tecnologías y matemáticas. Sin embargo hay una gran deficiencia en la incorporación de conocimientos sobre la naturaleza, historia, artes, y en el caso de las comunidades indígenas, de la lengua, cultura e historia de la misma comunidad.

Con respecto a las horas semanales dedicadas a la materia de educación artística en primaria, el informe Miradas 2014, expedido por el Instituto de Seguimiento y Evaluación de Metas ese mismo año, realizó un

estudio comparativo sobre la importancia concedida a la enseñanza artística a través del porcentaje de horas que se le dedica en el conjunto del currículo en los países iberoamericanos. Dicho estudio arrojó que en conjunto, los diferentes países otorgan un 8% del horario total a la materia. Sin embargo este promedio es resultado de comportamientos muy distintos entre los distintos países, de los cuales se menciona que Perú dedica un 14% del horario semanal de clase, Portugal 13%, Cuba 6% y República Dominicana 12%. El resto de los países dedican entre un 7% y un 10%, mientras que México se encuentra entre los más bajos con solo un 4%.

Otro de los objetivos de la Meta General Quinta para mejorar la educación era aumentar la dotación de computadoras y bibliotecas en las escuelas del país. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos y el presupuesto destinado a ello, sigue sin ser un recurso homogéneo en los distintos planteles del país, y aún hay muchas regiones y comunidades que no poseen este recurso. México aún no realiza avances importantes en el aspecto de incorporar las nuevas tecnologías a la educación, lo cual sale a relucir en las pruebas PISA 2012 (Villasana Dávila, 2014). Incluso a nivel del hogar, el contar con los dispositivos y el servicio de internet y telecomunicaciones sigue siendo un beneficio para sólo una parte de la población total del país según la Estadística de Disponibilidad de las Tecnologías realizada por el INEGI.

Tabla 12 Disponibilidad de Tecnologías en Mexico 2010-2014

Tipo	2010	2011	2012	2013	2014
Hogares con Computadora	29.8	30.0	32.2	35.8	38.3
Hogares con conexión a Internet	22.2	23.3	26.0	30.7	34.4
Hogares con Televisión	94.7	94.7	94.9	94.9	94.9
Hogares con Televisión de paga	26.7	30.4	32.2	36.7	38.1
Hogares con servicio de telefonía	80.6	82.2	83.6	85.5	63.4
Solamente línea fija	9.2	8.1	7.3	6.4	21.6
Solamente telefonía Celular	34.0	38.1	41.7	43.5	25.7
Hogares con telefonía Fija y celular	37.3	36.0	34.7	35.6	16.1
Hogares con radio	82.5	81.0	79.3	76.9	73.3
Hogares con energía Eléctrica	99.3	99.2	99.2	99.3	99.5

Nota: Recuperado de (Instituto Nacional de Estadística y Geografía)

Tabla 13 TICs en el sector educativo Mexico 2004-2014

Año	Usuarios de computadora	Apoyo escolar
2004 ^b	22667750	11999872
2005 ^b	26373695	15791517
2006 ^c	28313816	16633123
2007 ^d	30550748	18442263
2008 ^d	31953523	18344003
2009 ^e	34735349	18260846
2010 ^f	38862930	20737214
2011 ^c	42449298	22205518
2012 ^c	44717765	23144237
2013 ^g	49458088	24587694

2014 ^h	49448510	24774336
-------------------	----------	----------

Nota: Recuperado de (Instituto Nacional de Estadística y Geografía)

3.3.1.4 El libro de educación artística

En base a la nueva reforma educativa, se planteó y diseñó un nuevo libro de texto, en el cual se hace énfasis en la participación del alumno con la finalidad de que desarrolle competencias básicas para la vida y el trabajo. Entre las nuevas estrategias empleadas para el desempeño escolar, se contemplan las siguientes:

- El aprovechamiento de distintas fuentes de información.
- Uso intensivo de la tecnología.
- Comprensión de las herramientas y el lenguaje que utilizan los niños en la sociedad actual.
- Fomentar en los alumnos la habilidad de aprender de manera autónoma.

El libro de texto está formado por cinco bloques, y cada uno de ellos contiene lecciones con los siguientes apartados:

- Aprendizaje esperado: En este apartado se le explica al alumno lo que aprenderá durante el desarrollo de cada lección.
- Lo que conozco: Antes de comenzar, conviene que el maestro exhorte a los alumnos a aportar ideas sobre el tema y hablen de cualquier conocimiento previo que puedan tener al respecto.

- Materiales: Se utilizarán en las actividades que se proponen. Si no se cuenta con alguno es posible utilizar la creatividad y reemplazarlo con alguno similar.
- Baúl del arte: Se llenará entre todos con objetos que se puedan usar en el desarrollo de las lecciones.
- Consulta en: Son sugerencias de páginas de internet. Cuando el alumno tenga la oportunidad podrá consultar en ellas en compañía de algún adulto.
- Un dato interesante: Este apartado contendrá datos nuevos e interesantes que le alumno puede aprovechar para preguntar e investigar.
- Para la siguiente clase: Es una lista de materiales que se ocuparán en la próxima sesión.
- Integro lo aprendido: Es una lección al final de cada bloque donde el alumno emplea todos los conocimientos que aprendió durante las lecciones anteriores.

Con el uso de cada uno de estos apartados durante la clase de educación artística, el alumno cuenta con diversas fuentes y herramientas que pueden impulsar su propia curiosidad y de esa manera desarrolla habilidades de investigación y autoaprendizaje al mismo tiempo que juega y aprende conceptos nuevos, realiza actividades que ponen en práctica sus nuevos conocimientos y competencias y al final de cada unidad hace un recuento de todo lo aprendido y lo emplea en la realización de un proyecto.

4. METODOLOGÍA

4.1 Metodología cualitativa.

Este trabajo es de un enfoque cualitativo debido a que se busca observar, comprender y describir la respuesta de los niños en la clase de educación artística, ante la integración de una herramienta audiovisual diseñada previamente a fin de ser utilizada en este estudio, mediante el principio de la interacción social y la experiencia del aula. Se analizarán las prácticas y las actitudes de los alumnos durante la sesión, así como su reacción a la propuesta a través de sus juegos y sus dibujos. Además este estudio se realiza en ámbitos reales y en un contexto actual.

4.1.1 Investigación- Acción Participativa

Este tipo de método de investigación cualitativa, obtiene resultados mediante la participación activa de los individuos o colectivos a investigar. Así éstos pasan de ser el objeto de estudio al sujeto protagonista de la investigación, donde es necesaria una interacción a lo largo del proceso y siendo necesaria una convivencia entre el investigador y la comunidad o grupo a estudiar.

La investigadora realizará el estudio en el campo seleccionado (el aula de educación artística), observando las acciones y las actitudes, así como contando con la participación de los sujetos investigados (los alumnos). Se observará la interacción de los alumnos durante la clase, la proyección de la animación y la actividad. Se anotarán las preguntas,

observaciones y expresiones que los alumnos hagan durante el proceso, así como las acciones que tome la maestra a cargo del grupo.

4.1.2 Transversal

Es un estudio observacional y descriptivo, que mide la exposición y el efecto en una muestra de población determinada en un momento temporal.

La investigadora observará el efecto que causa la exposición a la propuesta audiovisual realizada para este estudio (Dibujando con Estrellas) en la muestra de población elegida (grupo de 2° grado de los colegios Rousseau e Interamérica y la escuela primaria Anáhuac) durante el periodo comprendido en el plan de estudios de la SEP 2012-2013.

4.2 Finalidad

La idea final de este estudio es proporcionar el proyecto piloto de una nueva herramienta para la clase de educación artística, que pueda concretarse en un futuro como una serie de clases animadas con actividades para el apoyo de los docentes, y que dé pie a nuevas propuestas y diseños educativos que hagan uso de las nuevas tecnologías y las imágenes audiovisuales.

4.3 Diseño

Debido a la importancia que tienen los medios audiovisuales en la sociedad actual, teóricos y pedagogos han acordado que la introducción de los medios audiovisuales o las llamadas TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en la enseñanza, y en particular la enseñanza artística, puede resultar en una herramienta realmente útil. La intención de este proyecto de tesis es presentar una propuesta audiovisual que sirva como herramienta auxiliar en las clases de educación artística de segundo año de primaria en las escuelas mexicanas una o dos veces por semana como establece la nueva reforma educativa (SEP, 2011). Con la implementación de dicha propuesta audiovisual, se pretende generar una experiencia estética dentro del aula para fomentar un mejor aprendizaje del currículo establecido por la SEP, a la vez que sirve como una nueva herramienta para integrar las nuevas tecnologías a la educación, tal como marcan las estrategias establecidas en el Plan de Estudios (2012), en el Acuerdo 592 (2011), en el proyecto Metas 2021 (OEI, 2010), y en los objetivos establecidos del Libro de Educación Artística de la SEP (Yañez, del Campo, Holmbaeck, Ávila, Gamboa, & Ortega, 2013). Debido a la necesidad de la observación directa del comportamiento en clase durante las sesiones, y llevar un registro escrito del impacto emocional generado, y la respuesta de los niños durante las actividades, la metodología empleada es la Investigación Acción. Dicha implementación, se llevará a cabo en tres fases: una fase de registro de antecedentes, una fase de exposición, y finalmente una fase de registro de la exposición. En la primera se van a investigar las características del grupo que se expondrá a la sesión audiovisual, así como el tipo de instalaciones y equipo con que cuenta la escuela para llevar a cabo dicha sesión. En la segunda etapa será cuando se llevará a cabo la proyección del cortometraje animado a los alumnos, y posteriormente se realizará la actividad donde pondrán en práctica los conocimientos adquiridos. En la tercera etapa la

investigadora procederá a realizar un registro escrito de todo lo vivido durante la experiencia, así como las reacciones de los alumnos durante la sesión y la actividad. Durante las tres etapas se recopilarán datos escritos, gráficos y audiovisuales que serán analizados por la investigadora.

4.4 Unidad Operativa

La unidad operativa de este trabajo de investigación son alumnos de primer nivel educativo de primaria que asistan a escuelas primarias del país y estén cursando el 2° y 3° grado.

Los objetivos de esta investigación plantean la necesidad de evaluar la reacción de los niños ante una clase de educación artística con lenguaje audiovisual, en el que interactúen con personajes animados y observar el modo en que realizan la actividad en base a lo visto en la sesión.

El experimento se realizará en dos escuelas del país; dos ubicada en el noreste, y otra al sureste. Las tres escuelas son mixtas, es decir, asisten niños y niñas. Para esta última se ha requerido el apoyo de la maestra de primaria Melyna Merlo, encargada de los grupos de 2° y 3° grado de la escuela primaria Anáhuac, ubicada en el municipio de Orizaba del estado de Veracruz. Dos de las escuelas son privadas, la segunda es de gobierno. Sin embargo a las tres asisten alumnos de clase social media. Se trata de grupos pequeños entre 10 y 20 estudiantes de 2° y 3° grado de nivel primaria. Su comportamiento en general es normal, aunque en todos los grupos hay algunos niños demasiado inquietos, y otros muy callados que comparten poco con el grupo.

4.5 Técnicas e instrumentos

4.5.1 Observación directa

La investigadora fungirá como observadora participante en esta investigación, dando instrucciones, guiando acciones, operando instrumentos, etc. Y será apoyada en todo momento por la maestra responsable del grupo. Posteriormente se realizará un diario de campo donde se registrará la reacción de los niños durante la sesión audiovisual y las actividades después de dichas sesiones.

Para el experimento que se realizará en la escuela del sureste, debido a la distancia y para fines prácticos, la investigadora se apoyará en la profesora de educación primaria Melina Merlo Godínez, quien está inmersa en el propio campo de esta investigación, que es la enseñanza en la escuela primaria. Se le entregará el material en formato mp4 para su proyección y el archivo con la actividad a realizar después de la proyección, mismos que aplicará en una sesión de clase con sus alumnos. Esto resultará beneficioso ya que la profesora Merlo conoce de antemano a sus alumnos y puede aportar observaciones importantes al estudio.

4.5.2 Registros escritos.

El diario de campo es el instrumento por excelencia para aprender “la totalidad de lo social que se manifiesta en la experiencia” (Martínez, 2007, p. 02).

Para tener un registro detallado de lo observado y experimentado durante la sesión, la investigadora llevará un diario de campo que será muy útil sobre todo a la hora de realizar la actividad con los niños. Es importante que en ese momento se capture cada palabra, cada expresión que hagan los niños. Sus impresiones sobre el video, sobre los personajes, lo que más les

gusto, y si hubiera algo que no les gustara también. Todo esto será de mucha utilidad ya que la herramienta que se está utilizando en la proyección audiovisual es un piloto sujeto a posibles cambios en una posible etapa posterior a esta investigación

4.5.3 Registros gráficos y multimedia.

Dependiendo del permiso otorgado por las autoridades de la escuela, como complemento al diario de campo se registrará la experiencia en fotografía digital o video durante la proyección y la actividad. Esto para revisar el material con detenimiento durante el análisis y tomar en cuenta detalles que se puedan haber pasado por alto durante la experiencia. Todos los registros pasarán a la sección de anexos en formato jpg o mp4.

4.5.4 Registros gráficos

Se obtendrán también de la actividad registros gráficos por parte de los alumnos, a quienes se les pedirá realizar dibujos durante la actividad posterior a la proyección de la animación. Estos dibujos formarán parte importante de los resultados y del análisis de esta investigación y formarán también parte del anexo y de un pequeño portafolio de la experiencia. También se tomarán fotografías durante toda la sesión con permiso de la dirección y de los maestros encargados del grupo.

4.5.5 Sistematización de registros

Al terminar el trabajo de campo, se dará lectura y análisis a dichos registros, y con base a los resultados se determinará en que aspectos y de qué manera la propuesta generó una experiencia trascendente.

Se revisarán las anotaciones de los diarios de campo y en las sesiones capturadas en video para observar las reacciones tuvieron los niños y cuál fue el nivel de aceptación que tuvieron los personajes, las imágenes, la música, y las dinámicas propuestas en el cortometraje animado. Posteriormente se revisarán los dibujos realizados por los niños, para determinar si utilizaron los elementos vistos en la lección y si tuvieron facilidad para expresarse dibujando.

4.5.6 Propuesta audiovisual educativa

La propuesta consiste en una caricatura con duración de quince minutos, en los que se incluyen tres pequeños cortometrajes de tres a cinco minutos. El primero hará referencia al área de dibujo, el segundo a la música, y el tercero a danza, teatro y movimiento corporal.

Para fines prácticos en esta investigación, se proyectará solo el cortometraje referente al área de dibujo, con duración de cinco minutos, los de música y movimiento corporal permanecerán en estado de boceto en el anexo de esta tesis.

Para realizar el cortometraje, en primer lugar se tomó como guía los temas expuestos en la lección número 2 del libro para la materia de Educación Artística publicado por la SEP (2013). La lección se titula *Solo un punto*, y explica los conceptos del punto y la línea en el dibujo. Durante el

proceso creativo se tomó en cuenta la opinión de algunos niños cercanos a la investigadora, y también se tomaron en cuenta las propuestas que están saliendo al mercado en estos días en Internet y en TV, sobre qué clase de historia y personajes serían convenientes para plantear el tema de forma divertida, sencilla y breve. El proceso creativo que se siguió fue simple, basado únicamente en lo aprendido durante la licenciatura en Diseño Gráfico. Lo importante para la investigación era mantener el tema a tratar, que son los conceptos de punto y línea.

Pasando a una segunda etapa, se escribió un breve relato, donde los personajes eran animales. Esto para evitar cuestiones de raza, o posición social que habrían sido expuestos al utilizar personajes humanos.

Lo siguiente fue escribir el relato a manera de guión y el diseño de personajes.



Figura 01 Diseño de personajes

Se buscaron trazos simples para que pudieran resultar legibles y agradables para los niños. Igualmente en el diseño de los fondos y escenarios.

Como guía para la secuencia de animación se realizó además del guión un storyboard marcando las escenas y las tomas que se harían para la

narración de la historia. Los programas utilizados para el arreglo de imágenes y animación fueron Photoshop y Flash CS6 respectivamente.



Figura 02 Background escena 01

4.5.6.1 Guión

Cortometraje 1: Dibujando con Estrellas.

Escena 1.

Escenario: Es de noche, en el patio trasero de una casa.

Momo: (Se asoma por la puerta, y tras empujarla lo suficiente, sale saltando hasta el centro del patio. Ahí se rasca un poco, y voltea al cielo. Observa las estrellas, y ve que uniéndolas con líneas imaginarias, se puede formar la imagen de un conejo*...Qué bonito, las estrellas hacen dibujos.

Ito: ...No seas bobo, las estrellas no dibujan *Momo voltea a verlo y la

cámara lo enfoca sentado en la orilla del balcón de su casa*....las estrellas no se mueven, ni hacen nada, solo brillan.

Momo: Quise decir que si las unes con líneas imaginarias, entonces puedes ver dibujos en ellas.

Silvestre: *echado sobre el techo de la casa de atrás, había estado observando y oyendo todo*...Uhm....dibujos en las estrellas, suena interesante.

Ito: Como son bobos los dos, los dos son grandes bobos. Si pudiera haber dos reyes de los bobos, lo serían ustedes, pero solo puede haber uno, así que yo digo que el conejo es el rey por decir boberías tan grandes. Sí, él es el rey y tú su súbdito por creerle.

Momo: ¡No soy un conejo rey bobo! Mis dueños dicen que soy un conejo adorable y esponjoso. Además *señala las estrellas*....los dibujos están ahí, solo tienes que unir los puntos y se formará lo que tú quieras. Todo dibujo está formado por líneas, y toda línea empieza por un punto, y las estrellas son puntos brillantes ¿Lo ves? El bobo eres tú.

Leika: ¡Oh si, si si! Ya los veo.

Ito: ¡Ush! Ya viniste a meter las narices.

Leika: Todas las noches antes de dormir aparece un hueso enorme en el cielo...¿lo ven? Es grande y brilla.

Ito: Estoy rodeado de bobos. No hay ningún hueso ahí, lo que pasa es que tienes hambre, eso no es real....¿me estas oyendo??

Leika: *sin escuchar una palabra mueve la cabeza alegremente*....Hueso, hueso, hueso, quiero un huesito, huesito, huesito, huesito, mejor quiero un huesote, grandote, grandote, grandote.

Ito: ¡Uuuuush! Perros...no saben nada.

Momo: En realidad, todo mundo puede dibujar lo que quiera. Solo hay que imaginar y unir los puntos... al final podrás ver tu dibujo si tienes imaginación.

Silvestre: Yum, yum, yo dibujaría una lata de atún.

Ito: Yo les dibujaría cerebros nuevos....bah.

Leika: La, la, la, la, la, la....

Momo: Bueno....supongo que la imaginación de cada quien es diferente.

FIN.

(Episodio 02 en Anexos)

4.5.6.2 Diseño de personajes

Se hicieron diseños muy básicos y semi abstractos, utilizando las características esenciales de cada animal para que puedan ser reconocidos por los niños fácilmente.

Se eligieron animales y no personajes humanos para evitar entrar en conflicto con la raza o género de los mismos. Es más probable que los niños simpatizen con ellos, a diferencia de una caricatura donde hay niños y niñas y se está tratando de identificarse con alguno.

Todos los animales de la historia son mascotas de alguna casa en un barrio promedio sin referencias a algún lugar en particular.

Personajes del episodio 1: Dibujando con las estrellas.

Momo: Es un conejo negro, le gusta pasar la tarde en el patio de su casa donde convive con los animales que viven en los patios vecinos.

Ito: Es el gato de los vecinos y vive en el patio de al lado con Leika. Es muy arrogante y se siente el rey del barrio por haber vencido a la mayoría de los gatos en duelos.

Leika: Es una perrita muy simpática y mimada. Es demasiado juguetona y por ello suele impacientar a Ito con frecuencia.

Silvestre: Es un gato callejero, le gusta tomar el sol en el techo del patio trasero a la casa de Momo.

4.5.6.3 Storyboards



Figura 03 Storyboard 01



Figura 04 Storyboard 02



Figura 05 Storyboard 03

(Episodios 02 en Anexos)

4.5.6.4 Música

Para la música de fondo originalmente se planeó componer música inédita para el cortometraje, pero debido a la falta de recursos para conseguir un compositor se decidió se editaron algunas piezas de música y efectos de sonido empleados en dibujos animados populares, buscando que coincidieran con las acciones de los personajes y así la música pudiese actuar como un narrador de fondo y no solo como ambientación. Por ejemplo, cuando un personaje recorre una distancia a saltos, la música de fondo hace intervalos que coinciden con esos saltos, de ese modo se podrá escuchar y ver al personaje realizar la acción. La música también puede introducir a un personaje a escena y denotar su estado de ánimo o características de su personalidad.

4.5.6.5 Doblaje

Cortometraje 01: Dibujando con Estrellas.

Voces:

Momo: Yenifer Vasconcelos Tavera

Ito: Mario Saint-André de la Teja

Leika: Mayela Olivares Adame

Silvestre: Mario Saint-André de la Teja.

4.5.6.6 Actividades

Correspondiente a cada cortometraje, se realizará una actividad. La actividad será presentada en un anexo audiovisual por los personajes animados, con la intención de que los niños interactúen con la caricatura. La actividad será diseñada de acuerdo a los temas vistos y las actividades sugeridas en el libro de la SEP y en el programa de estudios 2012.

Cortometraje 01: Dibujando con Estrellas.

Después del pequeño cuento animado, aparece de nuevo el personaje principal, en este caso el conejo Momo y presenta la siguiente actividad:

Buscar en una imagen en movimiento de un cielo estrellado figuras imaginarias, usando el punto y la línea, que son los conceptos de los que se habló en el cuento, y realizar un dibujo que posteriormente entregarán al maestro.

Tabla 14 Actividad Dibujando con Estrellas

Nombre de la actividad	Grado	Actividades que realizarán.	Vinculación con el programa SEP 2012	
Dibujando con estrellas	1°	Generar una composición utilizando los	Artes Visuales Boloque II	Punto y Línea
	2°	elementos punto y línea. Reconocer que el lenguaje plástico-visual les permite expresar ideas y emociones propias. Estimular su creatividad para crear un dibujo. Aprenden a observar la naturaleza y a	Elementos plásticos de las artes visuales Bloque I	Punto y Línea

		reconocer los elementos del punto y la línea en ella.		
--	--	--	--	--

4.6 Recolección de datos

La implementación de esta experiencia se llevará a cabo en tres fases, durante las cuales se realizará la recolección de datos de distintos tipos. La primera será una fase de investigación de antecedentes, donde se realizará una entrevista con el maestro a cargo del grupo para conocer las características del grupo (número de alumnos, horas destinadas a la materia durante la semana, realización previa de trabajos artísticos, conocimientos previos sobre el tema a tratar en la animación). En esta misma fase también se revisará el equipo de proyección con el que cuenta la escuela y se programará la hora y el día, así como en qué aula y cómo se proyectará la animación durante la sesión audiovisual.

La segunda fase, será la de proyección del material audiovisual. Se recopilarán los archivos de video y fotografías durante el tiempo que se explique a los niños qué se va a realizar, y también mientras observan la caricatura para captar su reacción en todo momento. También se tomarán fotografías durante la sesión. En esta fase también se procederá a implementar la actividad correspondiente a la lección vista en el video, los alumnos procederán a realizar dibujos que serán recopilados como datos gráficos para su análisis. En esta fase también se filmará o se tomarán fotografías del momento para complementar a los otros registros de la experiencia.

Durante la tercera fase se procederá a redactar un diario, que relate a detalle todo lo vivido durante la experiencia de campo, así como los eventos más relevantes que se hayan observado mientras los niños observan la caricatura, o mientras dibujan.

5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

El objetivo de este análisis consistió en sistematizar y analizar la información obtenida durante las tres fases de la implementación del cortometraje animado auxiliar del libro de educación artística de 2° grado de primaria. El método de análisis consistió en identificar incidentes (fragmentos textuales o gráficos significativos en las entrevistas o en los dibujos de los alumnos, así como reacciones o comentarios expresados por los alumnos durante la sesión que sean significativos por sí mismos), es decir, se trata de un procedimiento deductivo-inductivo, en donde dichos incidentes serían asignados a los temas dentro de los objetivos de la propuesta, derivados de la pregunta formulada en el objetivo general ¿Cómo diseñar una propuesta audiovisual que sirva como herramienta en la enseñanza de la materia de educación artística durante el segundo nivel de educación básica?

De esta pregunta general, se derivan una serie de preguntas específicas relacionadas con aspectos sobre el diseño de la propuesta:

- ¿Qué características de los personajes son más atractivos para los niños?
- ¿Qué aspectos durante la presentación de la actividad motivaron más a los niños para realizarla?
- ¿Qué aspectos de la animación contribuyeron mejor en la presentación del tema durante la lección?
- ¿El cortometraje fue del agrado de los alumnos?
- ¿Los personajes y la historia captaron la atención de los niños?
- ¿Cuentan los alumnos con un conocimiento previo respecto a los conceptos del punto y la línea?
- ¿Los alumnos comprendieron los conceptos explicados durante el cortometraje?

Enseguida se presenta un resumen de los resultados obtenidos en cada una de las tres etapas de la experiencia obtenida a través de la propuesta audiovisual de esta tesis.

Fase de Investigación:

Antes de realizar la sesión audiovisual, se acudió a cada una de las escuelas a tener una breve entrevista con el profesor a cargo del grupo seleccionado. Es importante recordar que antes de realizar dicha investigación sobre las características y el contexto del grupo de alumnos, se tenía el conocimiento de ciertas reglas y normas sobre la clase de educación artística en primaria dentro del país. Por ejemplo, se mencionaba en capítulos anteriores que según la reforma educativa realizada en el 2013, es obligatorio destinar un porcentaje del horario semanal de clases a dicha materia. Se ha hecho mención muchas veces durante las reformas, los proyectos y las nuevas estrategias para la educación en el país el papel tan importante que juega el arte en la formación del ser humano. También se hace hincapié en la necesidad de adaptar las nuevas estrategias a las necesidades sociales actuales, e incorporar en lo posible las nuevas tecnologías al currículo escolar. Se sabe que existe un libro oficial de la SEP exclusivo para la materia de educación artística en el nivel primaria, un libro para cada grado. Dichos libros proponen el uso alternativo y la consulta opcional de herramientas o información que se pueda encontrar en la red. Es obligación de las escuelas impartir esta materia como parte del currículo oficial así como tener maestros capacitados en el área. En los últimos cinco años se ha invertido un presupuesto considerable en abastecer a las escuelas del país con el equipo necesario para que las nuevas tecnologías se integren adecuadamente al currículo escolar.

1° Trabajo de campo.

Realizado en el Colegio Rousseau en mayo de 2013. Se entrevistó a la maestra Eva Chimely de Rade.

Tabla 15 Trabajo de campo 01

Preguntas	Sí	No
¿Siguen el Plan Educativo de la SEP?	X	
¿Llevar el paquete de libros oficial de la SEP?	X	
¿Los niños cuentan con una hora designada para la materia de educación artística?		X
¿Los alumnos utilizan el libro de educación artística de la SEP?		X
¿Los alumnos realizan actividades durante las clases que impliquen dibujar o expresarse a través de técnicas artísticas?	X	
¿Los niños ya vieron la lección sobre el punto y la línea que viene en su libro? ¿Se les ha enseñado algo respecto al tema en la escuela?		X

Para la sesión con este grupo se contaba con pizarrón inteligente y computadora en cada uno de los salones. Aunque la escuela cuenta con una sala audiovisual especial para juntas y eventos especiales. Además se contaba con un salón de computación especial para la materia de nuevas tecnologías. La maestra explicó que durante esta clase era el único momento durante la semana que los niños realizaban alguna clase de dibujo o actividad artística.

En este caso, aunque el plantel cuenta con el equipo necesario para utilizar las TICs como herramienta en las clases, éstas están enfocadas a las materias de computación, matemáticas e inglés. No existe una hora designada a la clase de educación artística, y el libro para 1º, 2º y 3º año no les llegó. No cuentan con un maestro designado para la materia, y se tiene como un aspecto opcional en las clases, y solo se contrata si los padres de familia quieren pagar una cuota extra por esa materia. Se plantea la posibilidad de impartir un taller por las tardes de manera opcional, en donde

se les de a los alumnos contenido de la materia de educación artística como una clase independiente del currículo normal.

Es así como los alumnos de este grupo no contaban con ningún conocimiento previo sobre el contenido del cortometraje, excepto en algunos casos, lo que les indicaba su propia intuición, y tampoco estaban acostumbrados a dibujar a mano alzada hasta antes de la sesión.

2° Trabajo de campo:

Realizado en la Escuela Primaria Anáhuac en la ciudad de Orizaba Veracruz. Se entrevistó a la maestra Melynna Merlo.

Tabla 16 Trabajo de campo 02

Preguntas	Sí	No
¿Siguen el Plan Educativo de la SEP?	X	
¿Llevan el paquete de libros oficial de la SEP?	X	
¿Los niños cuentan con una hora designada para la materia de educación artística?		X
¿Los alumnos utilizan el libro de educación artística de la SEP?		X
¿Los alumnos realizan actividades durante las clases que impliquen dibujar o expresarse a través de técnicas artísticas?	X	
¿Los niños ya vieron la lección sobre el punto y la línea que viene en su libro? ¿Se les ha enseñado algo respecto al tema en la escuela?		X

En este plantel se contaba con proyector disponible para la sesión audiovisual. De este modo fue posible tener una imagen amplia para que los niños pudieran ver bien el cortometraje. La maestra comento que no

contaban con el libro de educación artística, aunque sí con el resto de los libros para las otras materias. Por alguna razón que ella dijo desconocer, el libro de artística no les estaba llegando. Sin embargo, aunque no cuentan con un horario definido a la semana para la clase de artística, ni con un maestro exclusivo para la materia como sí es el caso de las materias de inglés y computación, ella de vez en cuando prepara alguna actividad que requiera que los alumnos se expresen a través de técnicas artísticas. Sin embargo sigue siendo una clase o actividad opcional dentro del currículo, y es a criterio o elección del maestro de cada grupo si la imparte o no.

Debido a la falta del libro de educación artística, no se siguen las lecciones en el orden que dicta el plan de estudios, y para el momento de la sesión no habían tenido una clase que hablara sobre los conceptos del punto y la línea, por lo que la maestra procedió a darles una pequeña reseña del tema un día antes de presentarles el cortometraje.

3° Trabajo de campo:

Realizado en el Colegio Interamérica trilingüe en mayo del 2015. Se entrevistó a la Maestra Rebeca González Llarena.

Tabla 17 Trabajo de campo 03

Preguntas	Sí	No
¿Siguen el Plan Educativo de la SEP?	X	
¿Llevan el paquete de libros oficial de la SEP?	X	
¿Los niños cuentan con una hora designada para la materia de educación artística?		X
¿Los alumnos utilizan el libro de educación artística de la SEP?		X
¿Los alumnos realizan actividades durante las clases que impliquen dibujar o expresarse a través de técnicas artísticas?	X	
¿Los niños ya vieron la lección sobre el punto y la línea	X	

que viene en su libro? ¿Se les ha enseñado algo respecto al tema en la escuela?		
---	--	--

Previo a la sesión con este grupo, la maestra explicó a la investigadora que, como en las dos escuelas anteriores, el libro no les había llegado y no tenían una hora específica marcada en el horario semanal para la materia. Sin embargo, los temas del libro se trataban en los exámenes que les mandaba directamente la Secretaría de Educación Pública cada fin de Bimestre. Por ello, a veces se veía en la necesidad de darles a los niños una pequeña reseña de los temas que vendrían en el examen, aunque algunas veces, si ella consideraba que las preguntas no eran muy complicadas, dejaba que ellos respondieran con su propia intuición.

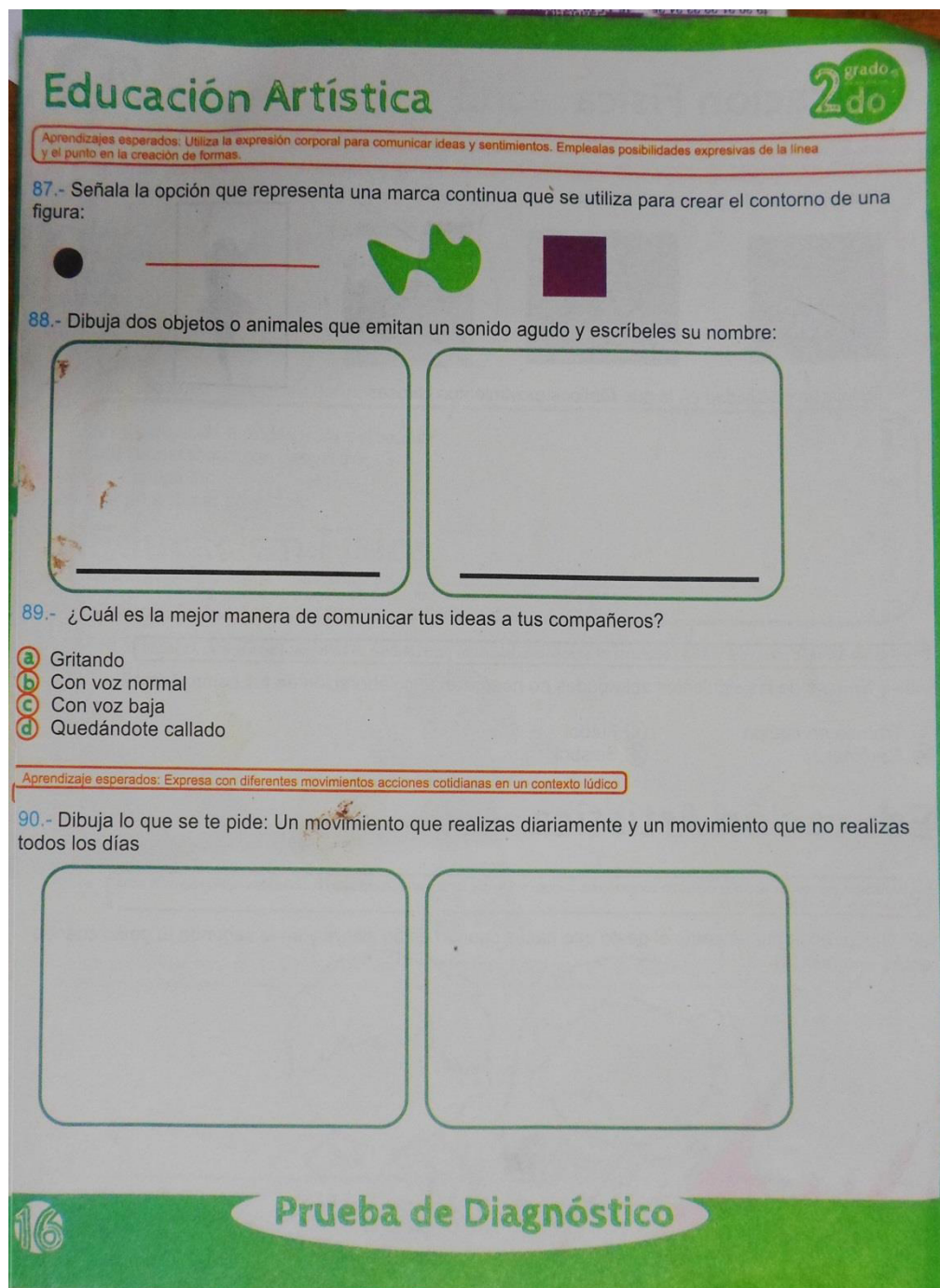


Figura 06 Examen de Educación Artística 2º de primaria

Antes de pasar a la etapa de proyección, la maestra realizó un breve recordatorio sobre lo visto en el examen ese fin de bimestre. Por lo que los alumnos contaban con una breve reseña sobre el punto y la línea como un

conocimiento previo. Sin embargo la maestra anotó que los niños ya no se acordaban qué habían contestado en el examen.

Este plantel no cuenta con proyector, ni con equipo audiovisual para cada salón. Tampoco cuenta con un salón de computación para los alumnos. Existe solo un aula con proyector, pero había sufrido fallas durante la semana previa a la etapa de proyección, y no se había podido reemplazar el equipo. Por ello, el cortometraje se tuvo que proyectar en una computadora portátil.

Fase de proyección:

El procedimiento a seguir durante la proyección del cortometraje fue el mismo para los tres grupos. Comenzaba con la investigadora, auxiliada por la maestra encargada explicando a los alumnos la dinámica que se iba a seguir. En breve se les decía que iban a ver una caricatura que iba a contener temas referentes al arte y el dibujo, y que posiblemente iba a contener conceptos que conocían con anterioridad, o no, dependiendo del caso. Se filmaba a los niños desde esta explicación, así como en el lapso que durara el cortometraje, y luego mientras realizaban la actividad sucesiva a la caricatura. Cuando llegaba el momento de explicar la actividad, se repartían hojas en blanco para que los alumnos dibujaran en ellas. Se les dio un espacio de media hora o un poco más, y luego cada niño iba entregando su dibujo al terminar. Durante esta fase se recopilaron alrededor de 55 dibujos hechos por los alumnos de los tres grupos.

Concerniente a la primer experiencia, realizada en el grupo de 2° año del Colegio Rousseau, todos los alumnos expresaron tener simpatía por el personaje principal debido a las expresiones que lanzaban al unísono cuando éste aparecía en escena, sobre todo cuando éste hace mención se su aspecto “esponjoso”, por lo que se puede concluir que el personaje del conejito Momo tuvo mayor aceptación por parte de los alumnos. Esto representa una ventaja para el propósito del proyecto, ya que gracias a la

aceptación del personaje, los alumnos escuchan y ponen mayor atención a lo que éste dice cuando explica los conceptos del punto y la línea. La investigadora pudo observar que los alumnos no necesitaban que se les pidiera atención durante el tiempo que rodó el cortometraje, muy diferente a la actitud que tenían cuando inició la clase. En este momento se les tenía que pedir que guardaran silencio todo el tiempo, cuando la maestra iba a hablar también tenía que solicitar su atención. Por el contrario, cuando el conejo Momo hablaba todos escuchaban lo que decía atentamente.

Al final del cortometraje, hay un pequeño segmento animado donde el conejo Momo pide a los niños que observen un cielo estrellado y traten de imaginar una figura en él y realicen un dibujo utilizando puntos y líneas. Las instrucciones para la actividad fueron escuchadas y entendidas en su mayor parte por los alumnos pero fue necesario repetir algunos aspectos, como el hecho de que eran libres de formar cualquier figura que ellos imaginaran o vieran en los puntos y estrellas de la pantalla. Algunos intentaron acercarse a dibujar en el aire, y es posible que para algunos fuera necesario realizar esta acción de bocetar en el aire previo a trazar puntos y líneas en el papel. Sin embargo la mayoría de los niños no hizo preguntas y de inmediato comenzaron a trazar sobre la hoja en blanco. No obstante, los que bocetaron en el aire mostraron comprender mejor el hecho de que su dibujo debía realizarse a partir de los puntos y estrellas vistos en la pantalla. En 17 de 23 dibujos de niñas y niños, hubo series de puntos presentes en el dibujo formando figuras. En los 23 dibujos las figuras están formadas con puntos y líneas. En 5 dibujos los puntos eran estrellas, cruces o asteriscos. En 14 dibujos estuvieron presentes elementos o personajes vistos en la caricatura. En 9 dibujos había un conejo similar al conejo Momo. En 4 dibujos había un pez.

Como en todos los dibujos de esta sesión se utilizaron correctamente los elementos mencionados en la lección, se puede decir que todos entendieron que una serie de puntos (o estrellas) podía formar una línea, y que entre menos espacio hubiera entre los puntos, la línea era mas visible para ir

formando una figura. Un total de 14 alumnos en su dibujo elementos que le agradaron de la caricatura. Mientras que de entre ellos, 9 niños y niñas trataron de dibujar al conejo Momo.

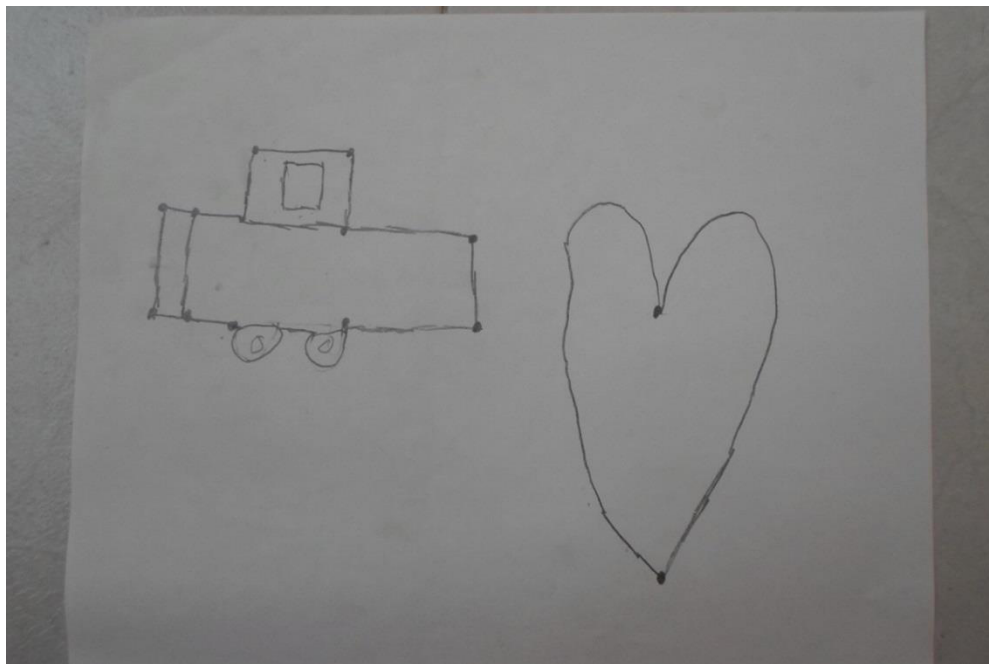


Figura 07 Aquí se puede observar la utilización de los elementos punto y línea para formar figuras.



Figura 08 En este dibujo se puede apreciar un pez, la segunda figura más frecuente en el experimento. También se aprecia que los puntos que forman la figura fueron sustituidos por estrellas sobre un fondo azul marino, simulando el cielo nocturno.

En la segunda experiencia, de la cual se realizó una sesión audiovisual y una actividad en la escuela primaria Anáhuac del municipio de Orizaba Veracruz, supervisado por la Maestra Melyna Merlo Godínez, también se observó una buena aceptación del cortometraje por parte de los niños del grupo de 2° de primaria, en base a sus comentarios, se mostraban atentos, pero con mucha alegría al ver la caricatura. Constantemente reían y señalaban lo que les gustaba o llamaba su atención. Entre los elementos que señalaron más fue al conejo Momo y al gato Ito.

Para esta sesión se dispuso también de un proyector. La imagen no era tan clara como en los pizarrones inteligentes, pero bastó para que la película tuviera un tamaño adecuado. Para el sonido hicieron falta bocinas. La sesión se realizó igualmente en el salón de clases asignado para el grupo en clases normales.

En este experimento se tuvo la oportunidad de usar un proyector como herramienta para ver el cortometraje, y los niños tuvieron la oportunidad de pasar al frente y poder trazar sobre el cielo estrellado en el pizarrón blanco sobre el que estaba proyectada la imagen. Se realizaron 16 dibujos en este grupo.



Figura 09 Los alumnos pasaban a dibujar sobre la imagen proyectada lo que veían antes de realizar su dibujo.

En 8 dibujos se mostraron series de puntos y líneas formando figuras. La primera figura más dibujada son árboles (7 dibujos) y la segunda más dibujada fue un conejo similar al de la caricatura (5 dibujos). Hubo peces en 4 dibujos. Se puede decir que la mitad de los alumnos en el grupo entendieron que las imágenes debían formarse con puntos, series de puntos y líneas. Pusieron mayor atención al coloreado y a la composición. La mayoría complementó sus figuras con paisajes de bosque u océanos.

Dibujando con estrellas



¿Crees que todos podemos dibujar?

A= si
cuales son las tres cosas que necesitamos para dibujar que menciono
momo? B= imaginación-puntos-líneas

Nombre completo Gloria Maribel, N.O.
30/11
Esc. prim. Anahuac.

Figura 7 En estos dibujos los puntos son muy tenues, pero tocando el papel y viéndolo de cerca se puede apreciar que sirvieron de guía para establecer una línea.



Figuras 8 y 12

En 5 dibujos los alumnos hicieron algunas anotaciones sobre lo que se imaginaban y que les gustaba dibujar normalmente (ilustraciones 09 y 11).

Referente a la tercer experiencia, realizada en el colegio trilingüe Interamérica ubicado en el municipio de ciudad Madero Tamaulipas se había solicitado de antemano la sala audiovisual de la escuela, e iba a ser necesario mover a los niños de su salón. Sin embargo, debido a una falla en el equipo el mismo día de la proyección, se tuvo que realizar todo en el salón de clases normales con una computadora portátil. La imagen era pequeña, así que los niños tuvieron que acercarse para ver.

Se obtuvo una mayor atención por parte de los niños hacia la caricatura. Incluso los alumnos que no se mostraban muy interesados en la clase al principio, buscaron sentarse más cerca de la pantalla. En su mayoría dijeron que estaba “muy bonito”, que había durado muy “poco tiempo” y que querían ver más. Dijeron que el conejo Momo les había gustado mucho y en el momento de la actividad preguntaron si aparte del dibujo que debían realizar con puntos y líneas también podían dibujar al conejo. En general la instrucción se entendió bien pues casi no hubo preguntas sobre qué se debía hacer.



Figura 13 Alumnos del colegio Interamerica dibujando

En esta sesión se realizaron 16 dibujos en total. Normalmente es un grupo de 20 alumnos pero algunos habían faltado debido a que el día anterior habían tenido un festival. En los 16 dibujos hubo series de puntos y líneas presentes realizando diversas figuras, por lo que se diría que todos los alumnos del grupo entendieron de qué se trataba la actividad y que una serie de puntos forman una línea, y una serie de líneas forman una figura. En ningún dibujo hubo estrellas en lugar de puntos. En 4 dibujos la figura principal era un conejo. En 7 dibujos había tres figuras o más. En 10 dibujos hubo figuras con color. En 4 dibujos hubo figuras de personajes de caricaturas que a los niños les gusta ver. Los dueños de estos cuatro dibujos fueron los que dieron explicaciones más detalladas de qué habían dibujado al entregarlo.

En general, durante las tres experiencias se pudieron observar los siguientes aspectos:

- Los niños conservaban la calma, y prestaban mejor atención cuando el conejo Momo o cualquiera de los personajes del cortometraje decía algo que cuando su maestra les explicaba algo o les pedía que realizaran una orden.
- Se mostraban contentos, a través de sonrisas y comentarios positivos mientras veían la caricatura.
- Expresaban abiertamente a través de comentarios su gusto por el conejo y los demás animales que aparecían en la caricatura.
- En su mayoría pudieron realizar dibujos en base a líneas y puntos, utilizados libremente para formar figuras. Realizaron series de puntos que luego unían con una línea, o líneas que se complementaban con puntos.
- Las instalaciones y el equipo de las diferentes escuelas no siempre era “favorable” para la proyección del cortometraje, sin embargo eso no impedía que agradara del mismo modo a los alumnos cada aspecto del cortometraje.

Es importante mencionar que durante la etapa de proyección los niños realizaron observaciones y obtuvieron aprendizajes que no se esperaban durante la planeación de dicha experiencia. Por ejemplo, al asimilar que un punto era la unidad elemental del dibujo, y que una agrupación o serie podía llevarlos a la formación de otro tipo de elementos de mayor complejidad, algunos intuyeron que esa unidad elemental no tenía que ser necesariamente una huella de lápiz o color, y en algunos dibujos hicieron estrellas o pequeñas figuras en lugar de puntos. Existe una relación importante entre los detalles que les gustaron del video, la información que se encuentra en su memoria sobre cómo es un punto y cómo debe ser una estrella, y lo que decidieron expresar en sus dibujos al momento de realizar la actividad. En el video las estrellas se muestran como puntos blancos en un cielo azul oscuro, sin embargo la idea de una estrella se puede asociar en la mente del niño como una figura determinada con picos que simbolicen su

brillo. Es por eso que algunos reemplazaron los puntos por el símbolo conocido como lo que debe ser para ellos una estrella.

Referente a la relación entre lo aprendido durante la lección, lo observado en el video y lo que ya se conoce previamente, hubo dibujos en donde los niños numeraron los puntos para unirlos en ese orden al formar una figura (Fig.14). Existen juegos en los libros de colorear para niños que emplean este procedimiento de unir puntos en cierto orden con una línea para llegar a una figura o dibujo. Esto significa que al realizar la actividad les fue sencillo asociar el ejercicio con todo lo que han visto y aprendido antes. De este modo uno puede percibir en su dibujo las cosas que ha tomado de su memoria para comprender la lección.



Figura 14 Se puede observar en la figura superior que representa al pájaro, los puntos numerados en una serie. También en la las figuras inferiores, se utilizaron líneas para darle textura al dibujo.

En otros dibujos (Fig. 8) existen elementos como un globo de pensamiento, mostrando que el personaje (conejo) se está imaginando el cielo con estrellas y éstas se unen para formar una figura (pez). En este caso, por ejemplo, vemos que existe toda una narrativa a través de las

figuras y lo que representan. No solo se cumple con la instrucción de la actividad, sino que además es un registro completo del cuento que acaban de ver los niños. No sólo los elementos estéticos de la animación y la música son importantes, sino que la historia juega un papel importante dentro de la experiencia.

Otra observación importante que hay que mencionar es que la diferencia de equipo y los recursos con que se contaron en las distintas experiencias presentaron circunstancias distintas para llevar a cabo la proyección del material audiovisual. Por ejemplo, y la menos favorable fue durante el trabajo de campo No. 3, en el que no se contaba con una pantalla de buen tamaño, y obligó a la maestra a mover a los niños para que pudieran ver más cerca la pantalla de la computadora portátil. En cierto modo se vio compensado en el aspecto sonoro, al contar con bocinas que permitieron que los niños escucharan bien todo lo que se dijo en la animación, pero es difícil implementar este tipo de clase audiovisual si el grupo no dispone de un equipo que les permita estar cómodos. La incomodidad de estar sentado en el suelo es un factor que pudiera afectar la atención del grupo si la animación durara unos minutos más.

Durante la experiencia No. 2, se contaba con un proyector, pero la imagen estaba a una altura no adecuada para el momento en que se realizó la actividad, ya que parte de la pantalla quedaba fuera del alcance de los alumnos (Fig. 9). Aunque depende mucho de los requerimientos de cada actividad, y no todas las actividades consistirán en lo mismo, en este caso limita las posibilidades de expresarse con mayor libertad.

Habiendo tomado en cuenta los aspectos antes mencionados, y que durante las tres experiencias más de la mitad de los alumnos en los tres grupos utilizó los elementos indicados en el cortometraje para formar figuras a partir de series de puntos y líneas (en el primer grupo hubo series de puntos y líneas en 17 de 23 dibujos, en el segundo grupo 8 de 16, y en el tercer grupo utilizaron los elementos aprendidos en los 16 dibujos que se

realizaron en total), se puede afirmar que los niños mostraron una buena asimilación del tema del punto y la línea contenido en el libro, a la vez que complementaban los conocimientos nuevos con conocimientos adquiridos en el pasado, y al momento de improvisar e incorporar elementos en su memoria de manera armoniosa con los elementos observados durante el cortometraje animado, ejercitaron su creatividad, aún cuando en algunos casos no estén acostumbrados a hacerlo debido a la falta de ejercicio que requieran sus habilidades de expresión artística durante las clases. Su falta de costumbre por generar ideas y dibujarlas se vió reflejada en la indecisión inicial de muchos al principio de la actividad cuando unos decían que no sabían que dibujar y otros preguntaban qué podían dibujar. Sin embargo, esto no impidió que se divirtieran mientras ponían en marcha su capacidad creativa una vez que ya tenían una idea en mente, a la vez que la enriquecían al ver y comentar con sus otros compañeros sobre la caricatura. Este tipo de actividades, como se observa, puede promover el aprendizaje entre alumnos. Lo que unos ya saben o conocen, lo comparten con los que no, y a cada uno se le ocurren cosas distintas sobre el tema comentado en clase.

En la entrevista con la maestra del primer grupo, mencionó que era la primera vez que los niños tenían una actividad que incluyera el ejercicio de dibujar en clase a mano alzada, pero ella y la directora de la escuela encontraban el material bastante dinámico y enriquecedor para las clases extracurriculares que tenían pensado abrir en el siguiente semestre como un taller vespertino que formaba parte de una serie de talleres que se ofrecerían a los padres en la siguiente junta, entre los que se incluían Defensa personal, idioma francés, y arte y pintura. En el caso de la escuela Anáhuac, la maestra Melyna Merlo mencionó que ella buscaba ponerles a los niños actividades que incluyera el uso y desarrollo de habilidades creativas y artísticas aunque no de manera constante, ya que eso dependía del espacio que le dieran las otras materias con mayor prioridad en el currículo escolar. Respecto a la actividad le pareció que los niños se divirtieron mucho a la vez

que aprendían algo nuevo. Ella decidió añadir una serie de preguntas que debían contestar en el reverso del dibujo acerca de lo que les gustaba dibujar y que aspectos habían encontrado más importantes los niños dentro de la lección audiovisual.

En el tercer grupo la maestra menciona que solo realizaban actividades de dibujo y manualidades durante las festividades marcadas en el calendario escolar, como el día de la madre o el día de la bandera. Ella ya había detectado con anterioridad cuales de sus alumnos tenían facilidad para el dibujo y cuales no tanta, de lo cual hizo mención cuando se revisaron los dibujos después de la clase. También mencionó que ella no les daba el plan de educación artística con un seguimiento constante pero dependiendo de lo que venía en el examen les enseñaba algunos conceptos previamente si ella consideraba que los niños no podían responderlo por intuición propia.

Fase de registro de la experiencia:

Para esta fase se redactaron tres diarios de campo, cada uno relataría lo vivido en cada experiencia. Para ello se revisaron cuidadosamente los videos que se grabaron durante las sesiones, así como las diversas fotografías obtenidas durante las actividades. La redacción de estos diarios representó para la investigadora una oportunidad de revivir la experiencia y reflexionar sobre los detalles vividos durante la misma.

Estos registros se incluirán en el apartado de ANEXOS.

6. CONCLUSIONES

Consideraciones generales:

En la introducción se menciona que este estudio parte de la necesidad de integrar el uso de nuevas tecnologías y elementos audiovisuales en el método de enseñanza, en general, y particularmente para la clase educación artística. Para ello utiliza una herramienta audiovisual generada como proyecto piloto con el objeto de observar y generar una experiencia estética en el salón de clases a través de la proyección de una clase de arte audiovisual basada en el programa de estudios de la SEP. El motivo por el cual la herramienta debe ser una clase audiovisual parte de las siguientes ideas:

- a) El lenguaje audiovisual forma parte del lenguaje cotidiano de las nuevas generaciones, así como forma parte de la nueva cultura visual que predomina en la sociedad actual.
- b) Es parte de los objetivos de la nueva reforma educativa incorporar el uso de tecnologías de la información y comunicación, así como los nuevos lenguajes en el diseño de la educación básica.
- c) Proponer estrategias que incluyan el uso de TIC y nuevos lenguajes de comunicación para la educación es un objetivo que ya se ha establecido e incluso comenzado a llevar a cabo de manera global.

Para encaminar el estudio y la implementación del proyecto animación piloto, al cual se le dio por título “Dibujando con Estrellas”, se establecieron al inicio una serie de objetivos, entre los cuales figuraban:

- a) La obtención de datos gráficos y audiovisuales generados durante las tres experiencias que se llevaron a cabo.
- b) Un análisis del diseño y el contenido de la propuesta, para estimar si es adecuada para el contexto en el cual se desea implementar.

- c) Hacer consideraciones sobre el posible rediseño de la clase tradicional, y qué aspectos de la propuesta lo enriquecen.

También se formularon preguntas de investigación, las cuales hacen hincapié en la observación de varios aspectos del diseño de la animación. Por ejemplo las características del personaje, presentación de la actividad, la narrativa del cuento, y el efecto que estas características tuvieron en los niños al momento de la experiencia. Se tomarían en cuenta durante las observaciones aspectos como los conocimientos previos que los niños pudieran tener acerca del tema a tratar, y qué muestras dieron los alumnos de haber comprendido los conceptos explicados durante el cortometraje.

En el desarrollo teórico de esta tesis se encontraron diversos aportes de otras investigaciones y otras propuestas, en la misma literatura académica y en la visión de diversos expertos. Estos aportes sirvieron para el diseño de una clase audiovisual piloto, con la cual se pretendió generar innovaciones en el estilo educativo que manejaba el país hasta fechas recientes. De esta manera la propuesta diseñada presentaría la posibilidad de hacer uso de todas estas ideas y reencontrarlas al final de la experiencia obtenida por parte de los alumnos que formaron parte de la población escogida para la observación de campo.

Así, esta experiencia culmina en el punto donde la investigadora establece las siguientes conclusiones, las cuales se espera sirvan de pauta para abrir nuevas investigaciones y propuestas en el futuro. Ya que en la educación de nuestro país aún queda mucho campo por estudiar y mejorar.

Consideraciones acerca del contexto educativo en México:

En el transcurso del desarrollo teórico y experimental de la tesis, la investigadora pudo percatarse de algunos hallazgos y cambios en el campo

educativo, así como el desarrollo de proyectos por parte del gobierno nacional. Algunos surgieron a partir de ideas expuestas en conjunto con los gobiernos iberoamericanos en el plan Metas 2021, y otros han surgido a partir de proyectos implementados por los gobiernos de otros países de primer mundo como Corea, Inglaterra, Estados Unidos, Francia, etc.

La sociedad ha cambiado mucho en las últimas décadas, incluso durante el periodo en que se desarrolló esta investigación, se hicieron muchos adelantos en lo que con telecomunicaciones, uso de la tecnología, y la invención de nuevos dispositivos electrónicos. La comunidad mundial ha tenido muy poco tiempo para la realización de proyectos que vayan al paso de los cambios que estamos viviendo. Es por esto que durante la realización del marco teórico y los trabajos de campo con respecto a los mismos tuvieron que ir incorporando los cambios que ocurrían en el transcurso de esos años.

Los métodos educativos no pueden permanecer en el pasado. La incorporación de los nuevos lenguajes no solo pretende la actualización de la escuela, sino generar un diseño de enseñanza más adecuado y enfocado a las necesidades de los alumnos. Hoy en día la educación está enfocada al desarrollo de competencias, lo que quiere decir que el alumno no solo requiere que el profesor le transmita un conocimiento, sino que además se fomente el desarrollo de habilidades para poder emplear ese conocimiento en la resolución de problemas y de esta manera pueda cumplir con las exigencias de la sociedad a la que se enfrentará cuando egrese. Una de las exigencias principales de la sociedad actual es el manejo de los lenguajes tecnológicos. Enseñar estos lenguajes en la escuela se ha vuelto casi tan importante como enseñar a escribir o a leer. En el pasado se consideraba analfabeta a aquella persona que no sabía comunicarse de forma oral o escrita en el idioma oficial. En nuestros días el no saber manejar un computador o los lenguajes digitales genera una condición de analfabetismo tecnológico. El problema en nuestro país surge a raíz de la desigualdad económica y educativa que existe entre las distintas regiones del territorio

nacional. Aún queda demasiado por hacer en la lucha contra el analfabetismo tradicional, por lo que luchar contra las nuevas problemáticas acarreadas por el analfabetismo tecnológico ha sido una labor demasiado dura. Sin embargo, este no es un problema que solo está presente en México.

Los proyectos expuestos e implementados por algunos países van desde el uso de computadoras, incorporación de materias exclusivas para la enseñanza del lenguaje tecnológico, incorporación de TICs, uso de *tablets* en el ámbito escolar, y digitalización del libro escolar. La irrupción de los dispositivos tecnológicos en la vida cotidiana ha llevado a una masificación de los mismos, y el gobierno coreano ha sido uno de los primeros en implementar su uso en la educación básica, primero en algunos colegios, y después en 2014 anunció que la meta era para el 2015 se terminaría de implementar en todas las escuelas el uso de tabletas y de libros digitales. Después de todo el papel se utiliza cada vez menos. Al igual que Corea, existen otras tantas experiencias educativas, como la que se dio con el proyecto *Dedos* propuesto por el Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas, que consiste en una propuesta de investigación-acción con la que se pretende explorar las posibilidades de las tabletas digitales en el ámbito educativo. Para el proyecto se le dio una tableta a 24 alumnos de 5° y 6° de primaria en Salamanca España, que junto con sus profesores recibieron la formación adecuada para el uso de los dispositivos. Entre los objetivos del proyecto estaban: Explorar las posibilidades de las tabletas en el aula, generar ideas sobre posibles usos del dispositivo, facilitar la integración de otras herramientas y recursos asociados a la educación y propiciar la generación de contenidos como estrategia para el uso educativo de las TICs.

Otra experiencia que sirve de ejemplo fue el proyecto European Schoolnet Tablet Pilot. Este proyecto similar al anterior, busca nuevas ventajas del uso de las tabletas no solo por los estudiantes sino también por

los docentes y analiza los factores clave para integrar de forma satisfactoria las TIC en el aula. En Chile se lanzó el programa Red O'Higgins, que se aplicó en los docentes de tres escuelas de la región de Chimbarongo.

Sin embargo, no es tan sencillo como dar una *tablet* a un niño y esperar que los problemas de aprendizaje ya existentes se resuelvan por arte de magia, como señalan algunos académicos a causa de la implementación de programas similares por parte de la SEP y del gobierno del presidente Enrique Peña Nieto.

México no ha sido la excepción en este importante paso de integración tecnológica en la educación. La educación por competencias es una realidad gracias a las recientes reformas educativas que se dieron a partir del 2013. Entre los esfuerzos que ha realizado la Secretaría de Educación Pública y el gobierno ejecutivo, está la dotación de computadoras para el uso de alumnos en muchas escuelas del país. Los currículos escolares fomentan la búsqueda de información en la red. En 2014, se anunció que se equiparía a varias escuelas de Sonora y del centro del país con tabletas electrónicas que contaban con la plataforma .MX, una herramienta de contenido educativo que la SEP precargó para que funcionen sin internet (ya que en muchas escuelas no se cuenta con este servicio). Los contenidos incluyen lecturas, videos, audios y animaciones en diferentes bloques de aprendizaje para los alumnos (historia, biología, fotografía y matemáticas). Algunas son aplicaciones que simplemente promueven el fomento de valores como el respeto, la no discriminación, y el cuidado del medio ambiente.

Las aplicaciones que se han generado para su uso en la plataforma .MX son hasta el momento las siguientes: Conabio, Detectives, Kipatla, Observa y Trata y Retrata. Conabio consiste en actividades interactivas sobre temas relacionados con el medio ambiente y el entorno. Detectives trata sobre la historia de México y sus personajes. Kipatla consiste en una serie LiveAction sobre las aventuras de unos niños que van a una escuela en una ciudad llamada Kipatla, realizada por el Consejo Nacional para prevenir

la discriminación y está basada en la serie de cuentos “Kipatla: para tratarnos mejor” de la escritora Nuria Gómez Benet. Observa tiene actividades relacionadas con la identificación de planos, tamaños y colores. Trata y Retrata está relacionado con el desarrollo de habilidades para la fotografía y el retrato digital.

Sin embargo muchas madres de familia han devuelto los dispositivos a los maestros ya que, como son equipos que el alumno puede llevar a casa, lo utiliza como medio de distracción y no como medio educativo. Expertos han señalado que es difícil generar responsabilidad por parte de los niños y niñas hacia el equipo, y concientizarlos de que se trata de una herramienta de uso exclusivo para su educación. Es por ello que el gobierno no aprueba aun la distribución del equipo en 1°, 2°, 3° y 4° grado como se pretendía realizar a futuro.

Para el 2014 luego de la experiencia de “Mi Compu.MX”, se unieron al programa la Ciudad de México, Puebla y el Estado de México. En 2015 se invirtieron 1,805 millones 836,800 pesos en la compra de 960,040 *tablets*. En el Tercer Informe de gobierno se anunció que en el ciclo 2014-2015 se capacitó a más de 30,000 autoridades educativas para trabajar con tabletas. Sin embargo sigue habiendo muchos testimonios de profesores de primaria que aseguran que jamás han recibido capacitación sobre el uso de los dispositivos, así como comunidades que se ven imposibilitadas para la inclusión de las tabletas y las computadoras porque no cuentan con luz eléctrica, Muchos maestros dicen que terminan ideando su propia estrategia didáctica ante la tecnología, y que los directivos de las escuelas no les piden un reporte o evaluación sobre el uso de la tableta ni ideas para incorporarla a su método de enseñanza, y no la consideran de gran utilidad para dar su clase.

Al ser estos proyectos de dotación de equipo electrónico, muy costosos (en los tres primeros años del gobierno ejecutivo actual se han invertido 3,763 millones 869,669 pesos para adquirir 240,000 laptops y 1

millon 669,864 tabletas), se debe tomar en cuenta todos estos factores que impiden su total asimilación por parte de alumnos y profesores, para que su uso sea aprovechado de la mejor manera posible. De otro modo, no traerá los beneficios esperados.

Debido a los cuestionamientos sobre si funcionan o no los programas que implementa el gobierno para instaurar el uso de las nuevas tecnologías en la educación, se han realizado algunos análisis al respecto, entre ellos el análisis *Estudiantes, Computadoras y Aprendizaje: Haciendo la Conexión*, después de todo, aunque representa un esfuerzo monetario adquirir el equipo necesario, el verdadero problema es generar una conexión entre el equipo, los docentes y los alumnos para un mejor aprendizaje. Sin embargo el análisis no arroja resultados positivos. Se dice que en países donde se han hecho fuertes inversiones en tecnologías de la información y comunicación no se ha observado ninguna mejora evidente o trascendente en el rendimiento educativo con respecto a las escuelas en las que se mantiene un modelo educativo tradicional.

Asegurar que cada niño alcance un nivel básico de competencia en lectura y matemáticas hará más para crear igualdad de oportunidades en un mundo digital, que sólo ampliar o subsidiar el acceso a los servicios y dispositivos de alta tecnología OCDE 2015.

Esto no significa que no se deba reconocer el esfuerzo de México por introducir la educación en la nueva era digital, lo importante es que el gobierno no ha dejado en claro un objetivo de rendimiento educativo, y que estos programas solo se están evaluando en términos de estadísticas y de cuántos dispositivos se compran y entregan. Lo importante no es entregar el equipo, aunque tenerlo sea parte sustancial del programa, sino plantear claramente a las escuelas los objetivos que se persiguen y realizar

evaluaciones sobre el rendimiento en los estudiantes, permitir que se propongan ideas, estrategias y contenidos para que el uso de los dispositivos tenga un propósito tangible y no se limite solo en la posesión de una tableta o computadora.

Así, y tomando en cuenta todos estos aspectos del contexto educativo nacional e internacional, encontramos un espacio adecuado, a pesar de las problemáticas para el uso de contenidos audiovisuales como la propuesta de esta tesis. Si bien es importante prestar atención a los programas que ponen esfuerzo en equipar las escuelas para los nuevos diseños educativos, también lo es prestar atención a los contenidos que dichos dispositivos pondrán al alcance de los estudiantes. Actualmente se presta mayor enfoque a las competencias matemáticas, tecnológicas y de lengua extranjera (inglés), debido a las necesidades laborales con mayor demanda que enfrenta México. Pero eso ha propiciado que se descuide el desarrollo en otras áreas del conocimiento, como lo es la educación artística.

Consideraciones acerca de la implementación de la propuesta

El acuerdo 592 establece que los niños deben contar con una materia de educación artística, un maestro capacitado para impartirla, así como materiales y libros de texto especializados en la materia. Sin embargo se ha podido observar en el desarrollo experimental de esta tesis que la realidad es muy diferente a lo que propone y establece el gobierno y la Secretaría de Educación Pública. En las tres escuelas que se visitó, los niños no contaban con una clase de educación artística establecida en el horario escolar, no disponían del libro de texto, y no tenían un maestro designado para la materia. Los alumnos dependen para el desarrollo de estas habilidades y competencias de lo que su maestro asignado tenga el tiempo y la dedicación de enseñarles al respecto. En realidad las exigencias de las otras

competencias de mayor importancia no siempre dejan espacio para la educación artística del niño.

En el marco teórico se menciona la importancia de un desarrollo artístico para la formación de mejores ciudadanos y seres humanos. Entonces, la generación de contenidos y material con contenido artístico que pueda ser incluido en estos programas de alfabetización tecnológica podría hacer que se retome el papel del arte en la educación.

La propuesta consiste en hacer pequeños episodios animados con temáticas adaptadas de las lecciones del libro de educación Artística. Aún si no se cuenta con el libro, o con una computadora o tableta por niño, existe un mayor número de escuelas en el país con una televisión por escuela, o con un aula de proyección que escuelas con salones de computación o equipo sofisticado. Si el material es distribuido en las escuelas, los niños podrían tener acceso a él con mayores facilidades aun en ciudades o comunidades no tan desarrolladas, aunque es posible que presente los mismos problemas de acceso en comunidades sin servicio de luz eléctrica o escuelas rurales. Sin embargo presenta mayores facilidades que aquellos contenidos que solo pueden ser utilizados a través de la tableta o la computadora con conexión a internet. A su vez que le es posible integrarse como contenido en los lugares donde si se cuenta con equipo sofisticado.

Otra ventaja del uso de esta propuesta, aun si no se cuenta con el libro de la SEP, es que no pierde su capacidad de enseñar de un modo atractivo a los niños los conceptos básicos del arte. Las actividades no requieren de material costoso y son fáciles de seguir por el docente. El docente no requiere de un curso elaborado de capacitación para utilizarlo. Es un episodio por lección, si se cuenta con el equipo, se proyecta al grupo, y la misma animación se encarga de dictar instrucciones para la actividad. Los alumnos no requieren de una explicación previa sobre los conceptos, pero si el docente desea dar una, es libre de hacerlo. En caso de contar con el libro de educación artística, la propuesta toma su rol de herramienta auxiliar y

puede ser utilizada como un refuerzo de lo visto en clase, e incluso volverse una actividad de recreo y relajación para tomar un descanso de la rutina diaria de clases y de las otras materias.

Aportes de la implementación de la propuesta:

Durante la proyección del cortometraje piloto *Dibujando con estrellas*, además de las reacciones de los niños y niñas, se observó que a pesar de ser escuelas sin muchos recursos o presupuesto, no hubo impedimento para mostrar el material a los alumnos. Esto muestra la flexibilidad que la propuesta presenta a diferencia de contenidos como aplicaciones para laptop, Smartphone o tabletas. Por otro lado, es ideal si el aula cuenta con pizarrón inteligente o inclusive puede ser adaptada para el diseño de una *App*. El uso de dispositivos y TICs en el aula propone el autoaprendizaje y fomenta el ensimismamiento de los alumnos. La propuesta de esta tesis genera una experiencia en el aula. Los alumnos interactúan con el material presentado, así también existe retroalimentación entre alumnos y maestros, promoviendo la convivencia y el juego en la clase de educación artística, dándole aspectos enriquecedores que no se obtienen por medio de una comunicación unilateral entre el alumno y el dispositivo. Los docentes encargados de los grupos a los que se les presentó el cortometraje consideraron que el material era sencillo de usar y no se requiere de una capacitación prolongada para aprender a usarlo. Los estudiantes tampoco requieren de medidas de control enérgicas o complicadas para hacer uso del material, es fácil de asimilar y divertido de ver según palabras de los mismos niños.

Es posible que con las circunstancias de uso adecuadas, es decir, con el libro de texto y un proyector o televisor como equipo, la propuesta podría ofrecer mejores resultados en cuanto al desarrollo de capacidades y

habilidades de expresión artística. Dichos resultados también dependen del modo en que se evalúen los objetivos de uso en las escuelas.

- a) Debe haber un horario establecido en cada grupo para la materia de educación artística. Esto es al menos dos a una hora a la semana.
- b) De contar con el libro, se puede dedicar una hora a la revisión del material y la actividad establecida en el libro y la segunda hora a tener una sesión audiovisual donde se proyecte la propuesta a los estudiantes y se les de un espacio para realizar la actividad correspondiente.
- c) Los alumnos tendrán un maestro asignado para la materia de artística en caso de que el maestro asignado al grupo para el resto de las materias no cuente con la preparación para dar la materia. (Según el programa de estudios de la normal, cualquier maestro egresa capacitado para impartir el currículo de la materia de artística).
- d) Los directivos de la escuela deben pedir un informe de los avances con el programa de educación artística así como se los piden para el resto de las materias como matemáticas, español, computación e inglés.

Estos objetivos no deben presentar mayor complicación al llevarse a cabo si se está siguiendo el programa y los lineamientos establecidos por la SEP y la nueva reforma educativa. Si se realiza una evaluación constante, el rendimiento de los alumnos en la materia de educación artística podría ver mejorías visibles sin necesidad de inversiones muy grandes en equipo tecnológico, como lo han requerido otros programas en curso actualmente.

Líneas de investigación abiertas y reflexión final.

A pesar de todos los inconvenientes antes planteados, la propuesta cumple con sus objetivos de ser aceptada por los alumnos de nivel primaria, y de representar una herramienta útil en la enseñanza de conceptos artísticos. Además está dentro de los objetivos del plan de estudios, el libro de educación artística, el acuerdo 592, y el proyecto metas 2021 para la generación de los bicentenarios, en donde se fomenta la creación de proyectos y herramientas que puedan ayudar en el cumplimiento de las estrategias educativas.

La proyección episodio piloto “Dibujando con estrellas” permitió comprobar algunos aspectos adecuados para el diseño de la herramienta audiovisual que propone esta tesis. Los personajes no requieren ser de características complejas para agradar a los niños, tanto a nivel de trazo y color como de personalidad. El conejo utilizado es de un diseño de trazos básicos y colores planos, por lo que es fácil de reproducir en los dibujos de los niños, aún si no resultó exactamente igual. Los diálogos divertidos o graciosos ayudan a amenizar la experiencia, es importante lograr que los alumnos se diviertan mientras aprenden. Habiendo utilizado la narrativa de un cuento para exponer el tema de la lección, la entrada resulta importante para captar la atención durante el resto del cortometraje. En este caso el ingreso del personaje principal a escena dando pequeños saltos junto con la música proporcionaron un ambiente adecuado de entrada. Es importante cuidar la transición entre el cuento y la actividad, procurar hacerla menos notoria con un cierre evidente del cuento antes del inicio de la actividad, ya que es fácil que los alumnos se distraigan si piensan que la animación ya terminó con el final del cuento. En aspectos como la prevención de la discriminación, puede ser preferible el uso de animales en el diseño de los personajes. Evita que se fijen en el color de la piel y no existe el problema de que el personaje pueda ser aceptado o rechazado por este tipo de

características. El conejo de la animación es negro, y eso no evitó que los niños lo consideraran bonito y lo incluyeran en sus dibujos a diferencia del gato o el perro que son de color claro. Si el personaje hubiera sido un niño de piel oscura, es posible que hubiera despertado observaciones sobre sus características de color. La música juega un papel importante en la narrativa, así que es importante hacerla expresiva con el uso de sonidos que denoten lo que está sucediendo, como cuando un personaje entra en escena, o que muestre el estado de ánimo mientras hay un diálogo, o incluso estados de ánimo cuando no se está hablando. También es importante cuidar los tiempos y el compás, para que se sincronicen con el movimiento dentro de la escena. La sincronía de los ambientes, el movimiento y la música generan una armonía en los sentidos del espectador, lo cual es parte importante en la experiencia de aprendizaje dentro del aula.

De momento el cortometraje se encuentra en estado de proyecto piloto, con la idea de que sería parte de una serie de episodios, uno por cada lección del libro. La implementación del proyecto *Dibujando con estrellas* en las tres diferentes escuelas sirvió para evaluar su aceptación por los alumnos, pero también por el público docente, que vieron en el proyecto una buena herramienta para realizar sus clases. El proyecto recibió invitación para formar parte de un taller en una de las escuelas de la consulta donde se sugirió como una propuesta a futuro el diseño de una clase extracurricular que tratara las temáticas de educación artística y que empleara este tipo de herramientas. También recibió invitación para presentarlo en tres escuelas más, una de ellas en la ciudad de Tijuana, y otra más en la Ciudad de México. Debido a falta de recursos económicos y disposición de tiempo, no se pudo ir a dichos lugares para fines de este estudio, sin embargo éstas invitaciones representan una posible continuidad del proyecto a largo plazo. Es importante realizar proyecciones en regiones con distintos contextos dentro de la república, para explorar las posibilidades que el proyecto tiene frente a las distintas problemáticas que presenta cada comunidad, así como también es importante contemplar en qué programas educativos ya

existentes se puede incluir esta propuesta. Por ahora la idea es que se realice un CD con una serie de episodios correspondientes al libro de educación artística y se incluya como parte del material del libro que debe ser distribuido entre las escuelas del país. Cada lección se irá proyectando una vez por semana conforme el maestro vaya avanzando con el plan de estudio. Pero como se ha sugerido antes, se podría utilizar como una aplicación en la plataforma .MX al igual que la aplicación Xipatla, en la cual, los alumnos pueden acceder a los episodios y verlos una y otra vez si lo desean, como un aprendizaje extra. Se puede incluir como material para los programas de uso de TIC's o como contenido para el equipo que distribuyen en las escuelas como parte de programas educativos.

Como una de las finalidades de este estudio, también se pretende que el diseño e implementación de esta herramienta sirva como pauta para el desarrollo de propuestas nuevas, que no requieran cambios demasiado drásticos en el material educativo. Estar consciente de las desigualdades que aún atacan diversas comunidades en el territorio nacional y en el mundo entero, implica también buscar formas de ir logrando el cambio y la alfabetización tecnológica a pasos más razonables. Es necesario desarrollar contenido académico apto para los recursos que están por venir, pero que también sea apto para los recursos que tenemos en una mayor medida en la actualidad. Construir los medios para llegar a una educación enteramente en lenguaje tecnológico es una tarea que requiere resolver demasiadas problemáticas ya existentes de antemano.

7. BIBLIOGRAFÍA

- (OEI), O. d. (2014). *Miradas sobre la Educación en Iberoamérica, Avances en las Metas Educativas 2021*. Madrid, España: OEI.
- Acosta, M. E. (2009). Tesis de Maestría en Comunicación Educativa. *Comunicación Educativa: Una propuesta Lúdica en la Educación*. Perreira: Universidad Autónoma de Perreira.
- Alvaro Posada Diaz, H. R. (2005). *El niño Sano*. Medica Internacional LTDA.
- Anaya, H. (2012). *Cuentos para no dormir*. Mexico D.F.: Promociones y proyectos culturales XXI.
- Anónimo. (s.f.). Industrias Culturales.
- Arnheim, R. (1986). *El pensamiento visual*. Paidós.
- Beatriz Hoster, M. J. (2011). Acercamiento imaginario de Browne: los referentes culturales de la ilustración. *EARI*, 113.
- Belver, M. H. (2002). El Arte y la mirada del niño: dos siglos de arte infantil.
- Bettelheim, B. (1994). *Psicoanálisis de los cuentos de Hadas*. Barcelona: Grijalbo.
- Bilboa, D. R. (s.f.). *Educación Artística y Plástica en la educación Infantil: una metodología para el desarrollo de la creatividad*.
- Bloom, H. M. (s.f.). *Evaluación del Aprendizaje 3*. Troquel.
- Bozzoli de Wille, M. (1961). Concepto Antropológico de Cultura. *Revista de Filosofía*, 175-178.
- Caballero, E. R. (2010). El cuento como estrategia metodológica para mejorar la lecto-escritura en los alumnos de 4° año.
- Campos, B. (16 de Junio de 2011). SEP presenta nuevo modelo educativo para 2013. *SEXENIO*.
- Canclini, N. G. (1999). *La globalización imaginada*. Barcelona: Paidós.
- Carlos Yáñez, M. T., del Campo Núñez, O. M., Holmbaeck Rasmussen, R., Ávila Dueñas, L. C., Gamboa Suarez, L., & Ortega Flores, M. (2013). *Educación Artística 2° grado*. SEP.
- Carneiro, R., Toscano, J. C., & Díaz, T. (s.f.). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Madrid: Santillana.
- Cuesta, J. G. (2011). El cuento como recurso didáctico en el ámbito museístico. *EARI*, 103.

- Dean, J. (1993). *La organización del aprendizaje en la educación primaria*. Buenos Aires: Paidós.
- Drubach, D., Benarroch, E., & Mateen, F. (2007). IMAGINACIÓN: DEFINICIÓN, UTILIDAD Y NEUROBIOLOGÍA. *Neurología*, 353-358.
- Egan, K. (s.f.). *La comprensión de la realidad en la educación infantil y primaria*. Ediciones Morata sa de cv.
- Espinar, G. N. (2011). Cultura Visual y la enseñanza de la historia: la percepción de la edad. *EARI*, 153.
- Eva Moreno Sanchez, M. G. (2011). SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. *Plan de estudios 2011*. Distrito Federal, Edo. de México, México: SEP.
- Fals, B. (1980). *Investigación Acción*. Venezuela: Magisterio.
- Francoise Decortis, L. L. (s.f.). Un enfoque sociocultural de la creatividad para el diseño de entornos educativos.
- Gagné, R. M. (1966). *Las condiciones del aprendizaje*. Nueva York.
- Gardner, H. (2005). *Arte Mente y Cerebro*. Paidós.
- Giroux, H. (2010). "Animating Youth: the Disneyfication of Children's Culture". En P. W. Anthony Giddens, *Sociology: Introductory Readings* (págs. 65-79). Polity Press.
- Gómez, G. O. (1997). *Televisión y Audiencias: un enfoque cualitativo*. Ediciones de la Torre.
- González Quirós, J. L. (1994). *Mente y cerebro*. Madrid: Colecciones Parteluz.
- Herrera, M. A. (2001). Reflexiones acerca de la aplicabilidad pedagógica de la informática. *Estudios pedagógicos*, 75-95.
- Herrera, M. A. (2001). Reflexiones en torno a la aplicabilidad pedagógica de la informática. *Estudios Pedagógicos*, 75-95.
- Huerta, R. (2003). Almas gemelas: Artes y medios. *EARI*.
- Instituto de Seguimiento y Evaluación de las Metas 2021. (2015). *Miradas 2015*. Madrid, España: Liagrafic S.L.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (s.f.). [www.inegi.org.mx](http://www3.inegi.org.mx/sistemas/sisept/default.aspx?t=mcu41&s=est&c=35081). Recuperado el 19 de febrero de 2016, de <http://www3.inegi.org.mx/sistemas/sisept/default.aspx?t=mcu41&s=est&c=35081>
- Jimenez, L., Aguirre, I., & Pimentel, L. G. (s.f.). *Educación Artística, Cultura y Ciudadanía*. Madrid, España: Santillana.

- Kabus, P., & Canepa, A. (2009). Incorporación de las NTICS en el sistema Instructivo de instituciones educativas de nivel medio, obstáculos e imaginario social. *Incorporación de las NTICS en el sistema Instructivo de instituciones educativas de nivel medio, obstáculos e imaginario social*. Córdoba, España.
- Kellogg, R. (s.f.). *Análisis de la expresión plástica en preescolar*.
- Khol, M. A. (s.f.). *Arte Infantil: Actividades de expresión plástica para 3-6 años*. Narcea.
- Kluckhohn, C. (1952). Antropología. *Fondo de la Cultura Económica*, México.
- Krauss, R. (2002). *Lo Fotográfico*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Kroeber, A. (1995). *Lo superorganico*. Barcelona.
- Lego, M. (2009). *La construcción de la subjetividad*. Madrid: Santillana.
- Lugo, Y. D. (2011). Tesis de Diplomado en Investigación en Infancia y Juventud. *La dimensión lúdica como potenciadora de la socialización política de los niños y niñas de la primera infancia*. Caracas, Venezuela: Universidad de Venezuela.
- Maria Jesus Agra, M. B. (s.f.). *La Educación Artística en la Escuela. Claves para la Innovación*. Graó.
- María Teresa Carlos Yáñez, O. M. (2013). *Educación Artística 1º grado*. SEP.
- Martínez R., L. A. (2007). *La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación*.
- Megale, A. A. (s.f.). *dgplades.salud.gob.mx*. Obtenido de <http://dgplades.salud.gob.mx/cursos/dmtdi/htdocs/cultura.pdf>
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Paidós.
- Nava, T. A. (s.f.). La revalorización de la educación artística en México.
- OEI. (2010). *Metas Educativas 2021*. Madrid, España: Cudpal.
- Parra, J. M. (1975). *Educación Artística, Enciclopedia de la Educación volumen 5*. Santillana.
- Peláez, F. L. (s.f.). Industria de la cultura y empresa informativa.
- PÚBLICA, S. D. (14 de Abril de 2013). *www.sep.gob.mx*. Recuperado el 20 de Mayo de 2013
- Real Academia Española. (s.f.). Recuperado el 3 de septiembre de 2014, de <http://www.rae.es/>

- Rico, L. A. (1995). *Dinamica Familiar: un estudio sistémico*. México, D.F.: Universidad Autónoma del Estado de Mexico.
- Rodari, G. (1983). *Grammatica della Fantasia*. Barcelona: Argos Vergara S.A de C.V.
- Roig, G. M. (s.f.). *Arte para Niños: un repaso de los movimientos y pintores mas importantes de la historia*. Paramón.
- Rojas, B. G. (2009). Tesis de Doctorado en Educación. *Socialización Cognitiva en el Aula de Clase*. Universidad de los Andes.
- S., K. (s.f.). El uso del cuento en la clase de ingles.
- Sarlé, P., Ivaldi, E., & Hernández, L. (2014). *Arte, Educación y Primera Infancia : sentidos y experiencias*. Madrid: OEI.
- SEP, S. (2011). *Acuerdo 592*. México, D.F.
- Shaffer, D. R. (s.f.). *Psicología del Desarrollo: Infancia y Adolescencia*. Thompson.
- Shah, I. (Invierno 1968-1969). El Cuento Enseñanza. *Point*, 4-9.
- Silió, E. (2009). *Arte contra el Fracaso Escolar*. Madrid, España.
- Skinner, B. F. (Dirección). (1954). *Teaching Machine and Programmed learning* [Película].
- Skinner, B. F. (1970). *La Tecnología de la Enseñanza*. Barcelona: Ed. Labor.
- Stam, R. (2001). *Teorías del cine*. Paidós.
- Suar, J. A. (2011). En contacto con el arte: nuevas aplicaciones de las TIC en la programacion de visitas a museos. *EARI*, 82.
- Villasana Dávila, J. (28 de junio de 2014). www.xataka.com.mx. Recuperado el 19 de febrero de 2016, de <http://www.xataka.com.mx/analisis/tecnologia-y-educacion-en-mexico-mucho-camino-por-recorrer>
- Zamora, J. A. (s.f.). *Entretenimiento y Sumisión*.

8. ANEXOS

ANEXO A

Diario de campo

1° Diario de campo

Realizado en el colegio Rousseau, grupo “A” de 2° grado de primaria, conformado por 22 alumnos, el día 28 de Junio del 2013.

Al iniciar la sesión, se acomodaron los pupitres de los niños en formación de U con vista al pizarrón inteligente. Posteriormente, en presencia de la directora y la maestra del grupo se les explicó a los niños brevemente que se realizaría una pequeña actividad diferente a lo que normalmente hacen en clase y que para ello les proyectarían una caricatura de 5 minutos. Casi no hubo necesidad de poner orden; en cuanto los niños oyeron que se trataba de dibujos animados comenzaron a emocionarse. Cuando el video dio inicio, la música fue uno de los elementos que llamó su atención y los preparó para la entrada del personaje principal, al cual recibieron con exclamaciones de ternura y alegría; a la mayoría les pareció divertido y gracioso según expresaban durante la proyección de la película.

Al terminar la caricatura todos aplaudieron, y dos niños levantaron su mano y preguntaron si la película se vendía comercialmente y dónde podían adquirirla. Se puso pausa al video para explicarles que la actividad no había concluido, y se procedió a entregar a cada niño una hoja blanca y un lápiz diciéndoles que iban a dibujar. Hubo gran emoción al escuchar la palabra “dibujar”, y la mayoría comenzaron a preguntar qué podían dibujar, pero se les respondió que el personaje principal les explicaría que hacer y que tuvieran paciencia. Luego se reinició el video en la parte de la actividad, y aunque todos entendieron que se debía dibujar con puntos y líneas, la mayoría querían que se les dijera qué objetos podían dibujar, ya que les

resultaba difícil decidir por ellos mismos qué les inspiraban las estrellas que aparecían al final.

Una vez que entregaron los dibujos con su nombre escrito en la hoja, cabe notar que la mayoría de ellos, además de dibujar lo que veían en el cuadro final de estrellas que aparece en la animación, dibujaron en una esquina del papel o a un costado, un conejo negro o un perro.

Se hizo una pequeña entrevista con la maestra del grupo, donde notificó que los niños no tenían clase de educación artística como materia, y que la única clase donde realizaban algo parecido al dibujo era la clase de computación, pero expresó que había visto a los niños mas interesados en la clase que de costumbre y con mayor disposición a realizar la actividad.

(Video de la sesión y dibujos, ver en anexos)

2° Diario de campo

Realizado en la Escuela Primaria “Anáhuac”, grupo “A” de 3° grado de primaria, conformado por 11 alumnos, el día 4 de Septiembre del 2013.

La Actividad

Ahora bien, Las estrategias realizadas con los alumnos dentro del aula, consistió en la reproducción de un video titulado “Dibujando con estrellas” en el cual un conejito llamado Momo, platicaba con sus amigos animales sobre su gusto por admirar las estrellas y encontrar figuras en ellas. Así mismo se explica que todos tienen la capacidad de dibujar, al utilizar el punto y la línea, en conjunto con la imaginación. En los últimos segundos del video, puede observarse un cielo estrellado similar al del video. Los alumnos mostraron su interés de encontrar figuras en aquel cielo, por lo que se les permitió hacerlo.

Al observar el cielo estrellado en el pizarrón, los alumnos comenzaron a dibujar mentalmente formas en el mismo; pasó uno por uno a intentar

dibujar lo que habían imaginado, tomando como referencia las estrellas como puntos de partida; posteriormente trazaron líneas para unirlos, tal como se hizo en el video. El resultado fue sorprendente, pues mostraron bastante habilidad para localizar figuras, que incluso uno como adulto (con mayor percepción) logra.

Comentaron también que ellos disfrutaban, al igual que Momo (personaje del video) observar las estrellas y las nubes, pues encuentran en ellas formas e imágenes que les agradan. Como resultado, fueron ellos quienes pidieron elaborar dibujos sobre sus gustos o intereses sobre el video; incluso antes de que se les pidiera como actividad. Expresaron también las razones por las cuales les gusta dibujar, siendo un pasatiempo divertido para ellos.

Al finalizar y como actividad de comprensión; se les escribieron unas preguntas en el pizarrón, las cuales contestaron con lo que comprendieron en el video. Las preguntas fueron las siguientes:

1. ¿Cuáles fueron las tres cosas que Momo mencionó en el video y que se necesitan para dibujar?
2. ¿Crees que todos pueden dibujar? ¿Por qué?
3. ¿Por qué te gusta dibujar?

Las respuestas a estas preguntas se encuentran en el mismo dibujo, podemos observar que no todos poseen la habilidad para expresarse de manera escrita, sin embargo pueden hacerlo de manera oral.

A pesar que mostraron mucho interés en el dibujo como resultado de ver el video, aun algunos alumnos muestran cierta rigidez para realizar abiertamente un dibujo, expresando que no pueden o no saben hacerlo, siendo ellos quienes se ponen barreras para desarrollar su creatividad y habilidades. Con esto pude percatarme de la gran tarea que la escuela juega en la vida creativa de nuestros niños.

No solo enseñarles que los colores primarios son el rojo, azul y amarillo o que pueden percibir diferentes sonidos; así como el hacer un dibujo de la parte de una lectura que les haya gustado; sino que también aprendan que éstas y más formas de expresión artística les ayudarán a comunicar sus sentimientos, pensamientos, ideas, sueños, visión de la vida etc. El punto inicial será un punto, las artes la proyección de la línea de sí mismos.

(Fotografías y dibujos ver en anexos)

3° Diario de campo.

Realizado en el Colegio Interamérica trilingüe, grupo “A” 2° año de primaria, conformado por 15 alumnos.

Para esta sesión se contó con la ayuda de la maestra titular del grupo y una maestra “sombra” o auxiliar. La maestra explicó antes de entrar al salón que era un grupo particularmente difícil, y tomo casi 10 minutos poner orden. Luego se les pidió a los niños que se sentaran alrededor de la pantalla en formación de media luna. Una de las niñas se rehusó a sentarse con sus compañeros y prefirió quedarse en el fondo del salón.

Una vez que se hizo silencio, la maestra titular comenzó a hacerles preguntas sobre el tema del punto y la línea que habían visto en el examen. No todos los niños recordaban el concepto, pero si recordaban los dibujos que venían en el examen.

Posteriormente se les explicó que iban a ver un video, y entonces no hizo falta pedirles que pusieran atención. En cuanto comenzó la caricatura todos guardaron silencio y la niña que estaba al fondo del salón se acercó para ver y oír mejor. Hubo exclamaciones muy emotivas cuando apareció el personaje principal, y reían en varios diálogos, sobre todo cuando hablaba el gato Ito y cuando Leika comenzó a cantar. Cuando terminó el video, varios niños preguntaron por qué había sido tan corto el tiempo y dijeron que

querían ver mas. Otros aun cantaban la canción que había estado cantando Leika.

Luego se les explicó que el video había terminado para que ellos hicieran un dibujo y que en seguida el conejo Momo les iba a explicar qué debían hacer. Se proyectó el resto de la animación y se puso pausa en la escena del cielo estrellado.

La maestra auxiliar les dio a cada uno su hoja en blanco y se les dijo que podía utilizar lápiz y colores para hacer su dibujo. Hubo dudas sobre cuantos dibujos podían realizar, y si podían dibujar aparte del ejercicio al conejo Momo.

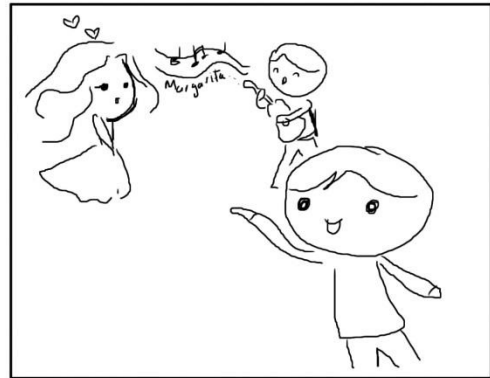
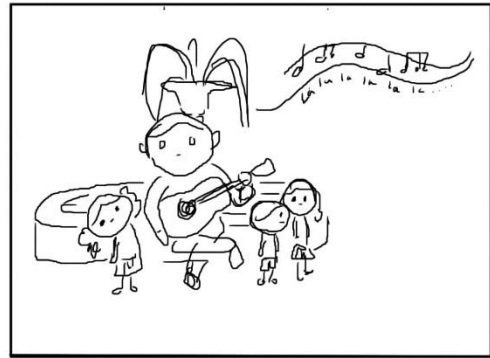
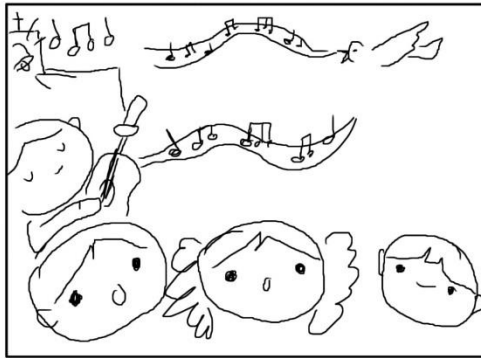
Se les dio de 20 a 30 min para realizar su dibujo. Al entregarlo la mayoría de los niños quiso explicar que había dibujado y por qué, cuatro de ellos tenían mas prisa por salir al patio a jugar y solo entregaron su hoja. Todos escribieron su nombre y edad al reverso de la hoja.

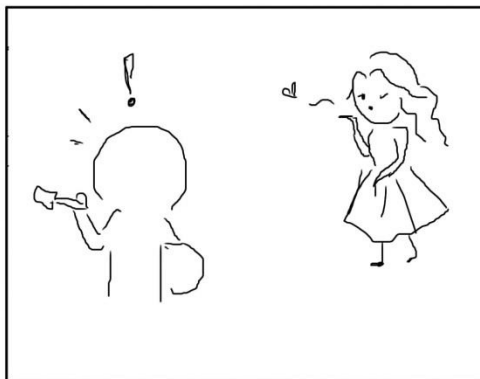
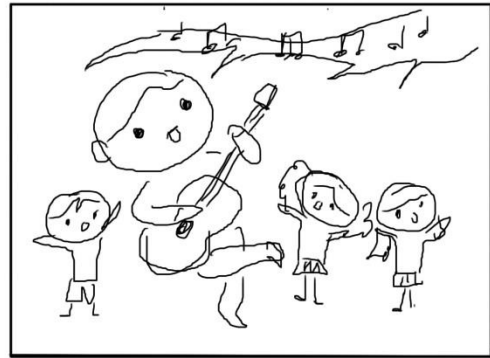
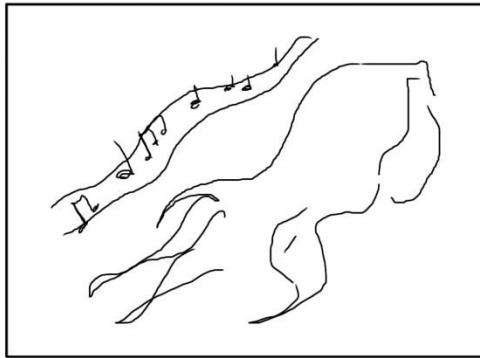
Los niños entendieron muy bien el concepto y la dinámica, utilizaron puntos y líneas para realizar su dibujo. La mayoría procuró hacer muy notorio el uso de estos elementos y algunos prefirieron utilizar los puntos para dar ciertos efectos al dibujo. Hubo dibujos donde el conejo momo estaba como elemento extra en la actividad y otras donde fue el dibujo central de la actividad. El alumno mas joven del grupo era muy callado y de actitud muy tímida, pero su dibujo era bastante legible y proporcionado. El niño mas inquieto de la clase hizo varios dibujos y todos los coloreó y justificó al entregar su trabajo el porqué de cada dibujo.

ANEXO B

Storyboard de episodio: Una canción para Margarita.







ANEXO C

Guión para cortometraje “Una canción para Margarita”.

Cortometraje 2: “Una canción para Margarita”

Secuencia 1

Escena 1 La clase de música. Exterior. Día.

Descripción: La escena se ve en blanco y negro. A las afueras de una pequeña escuela el profesor Franco, de música, lleva a cabo su pequeña clase. Sus alumnos lo rodean mientras los escuchan tocar la guitarra. Aparece la leyenda “Una vez en Mexico, 1950” por breves instantes, y cuando desaparece, la escena se torna a color.

Sarita: *acercándose a ver las cuerdas de la guitarra* Toca muy bonito maestro ¿Quién le enseñó?

Gilberto: Sí, ¿quién?

A lo lejos se oye la campana de la iglesia, mientras un señor pasa silbando en una carreta jalada por un caballo, y un pajarito se para en el borde de la fuente y canta mientras se moja con el agua que salpica.

Prof. Franco: Pues he aprendido un poco de aquí, y un poco de allá, pero creo que la mejor maestra de música es la naturaleza. Hay música en todas partes ¿saben? Miren por ejemplo, la campana de la iglesia, hace un sonido fuerte pero armonioso.....imaginen como sonaría en mi guitarra si intento hacer algo como ese sonido *toca un acorde*

Niños: Ooooooooooh.

Jorge: ¿Osea que todo lo que escuchamos podemos imitarlo con música?

Prof. Franco: Todo lo que escuchamos, vemos, tocamos, saboreamos....Vean las nubes, parecen suaves desde aquí...¿Cómo interpretarían con música algo suave?

Jorge: Aaaaah! No se vale maestro, nosotros no sabemos tocar la guitarra.

Prof. Franco: *ríe*Bueno, con la guitarra podría oírse mas o menos asi *toca*....pero ustedes tienen su voz ¿alguien se ofrece a imitar las nubes con su voz? Recuerden que es algo suave.

Virginia: ¡Yo! ¡Yo! *canta*

Prof. Franco: Oye, que bien te salió eso.

Lauris: Dijo que cualquier cosa que veamos, escuchemos o toquemos puede ser cantada, hasta lo que saboreamos no? Que tal algo que suene dulce como el helado? A ver, a ver, se puede eso?

Prof. Franco: ¿Qué tal esto? *toca*

Lauris: ¿Cómo puede sonar eso a un helado?

Prof. Franco: Es muy importante que desarrollen el sentido de apreciación ¿cómo puede sonarte eso a helado si no has enseñado a tu oído a escuchar? La música puede sonar, dulce, suave, alegre, y todo lo que tu decidas expresar con ella.

Virginia: ¿Y a usted que le parece dulce, suave y alegre?

Sarita: Ah yo si se qué *se rie mientras voltea al otro lado de la calle*

Gilberto: O quién *se rie también*

Margarita: *aparece caminando del otro lado de la calle mientras va cantando una cancioncita*

Prof. Franco: *aparecen corazones alrededor de el y no deja de mirar a margarita*

Jorge: Maestro, siempre que pasa Margarita se le queda viendo así ¿por qué no intenta hablarle?

Virginia: Sí, o mejor aun, haga una canción que hable de ella, seguro le gustará.

Jorge: ¿Por qué las niñas siempre arruinan todo con sus cosas de niña?

Sarita: No, no es una mala idea. A Margarita seguro le gustará. Y las niñas no arruinamos nada, los niños son los que meten la pata.

Jorge: Que no

Sarita: Que sí-í

Virginia: Ande maestro, hágale una canción. Una que se parezca a ella.

Prof. Franco: Bueno, parece una buena idea... *comienza a tocar pero se detiene casi inmediatamente*....pero no se me ocurre algo bueno.

Gilberto: A mi se me ocurre una... *canta desentonado*

Lauris: Eso ni siquiera rima.

Virginia: No, la canción debe parecerse a Margarita.

Sarita: Y debe tener las cosas que mas le gusten de ella.

Prof. Franco: *lo piensa mejor y comienza a cantar la canción "Oh Margarita", y los niños se le unen*

Margarita: *oye la canción, voltea, rie un poco por la escena tan comica que hacen los niños, pero luego le lanza un beso al maestro Franco y sigue su camino*

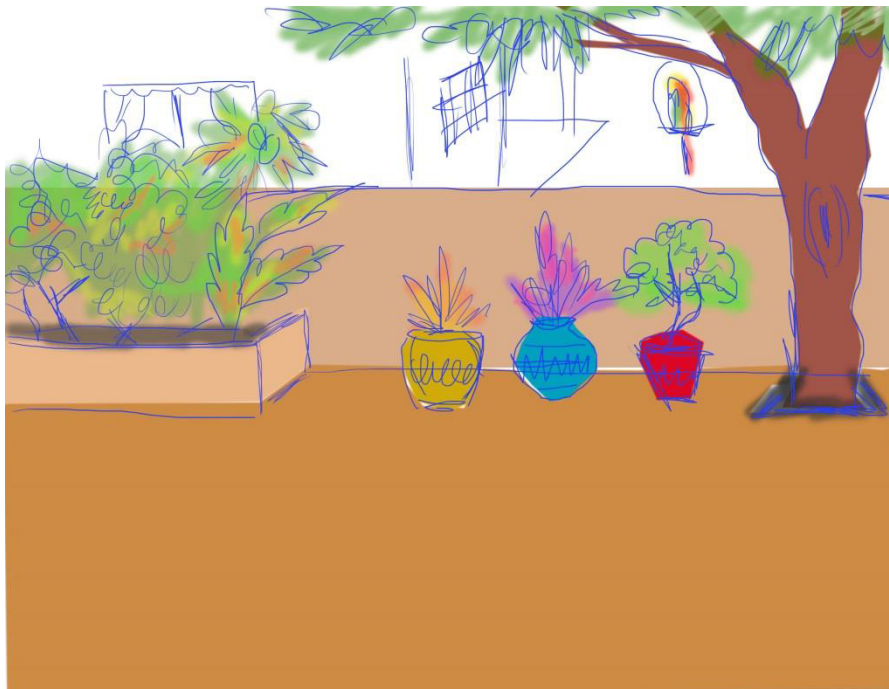
ANEXO D

Bocetos previos y diseño de cortometraje: Dibujando con estrellas.





Nota: Portada inicial del cortometraje.

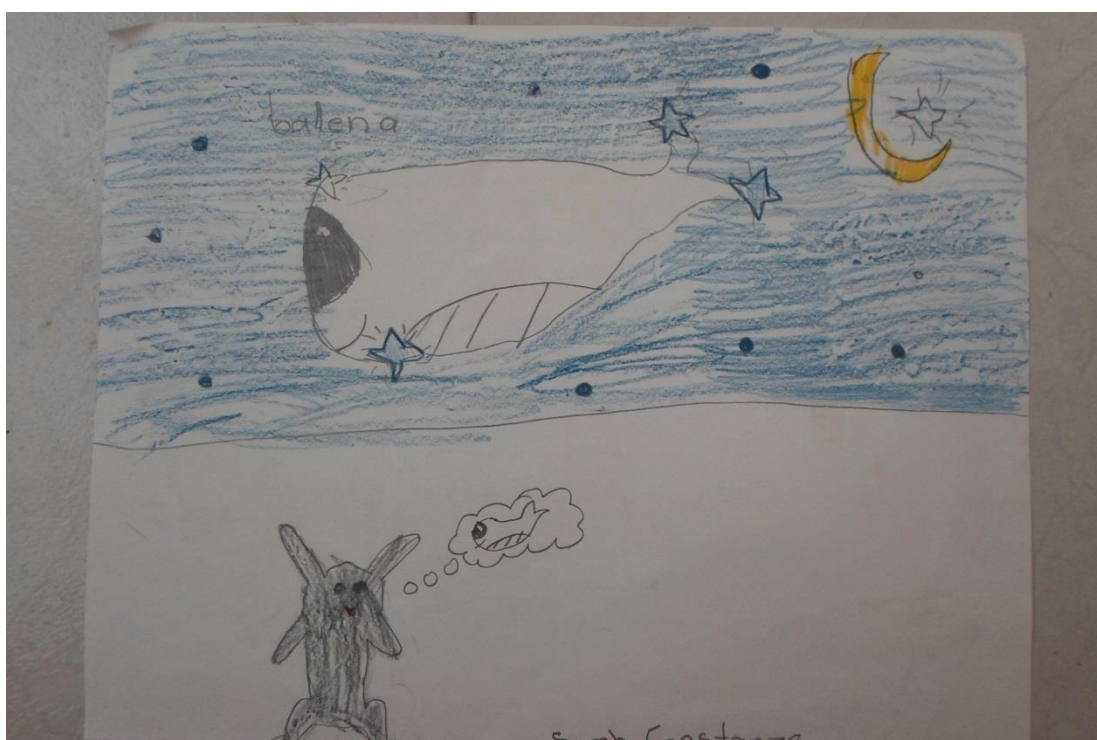
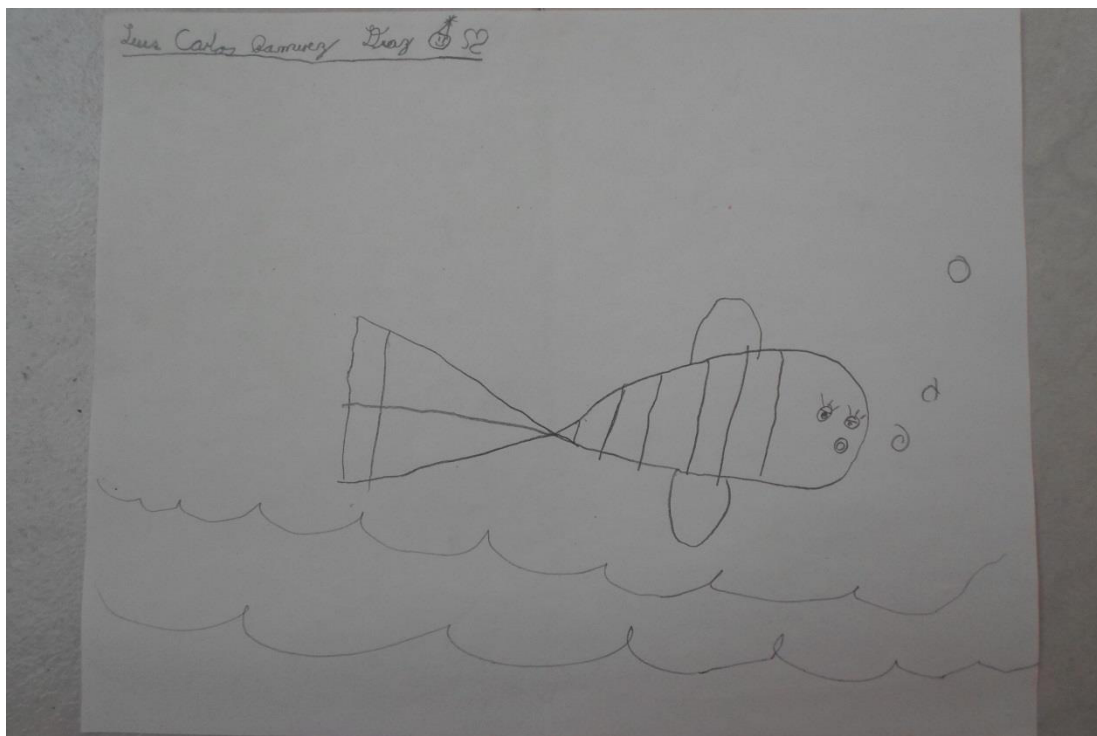


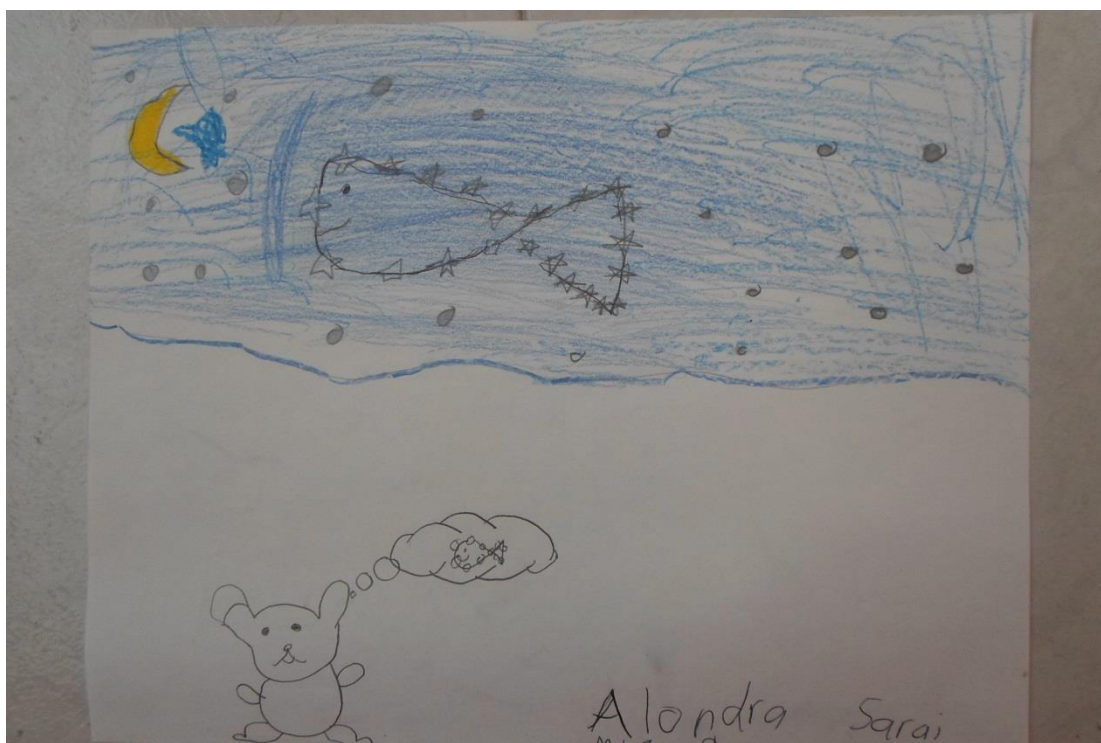
Nota: Boceto de fondo de animación.

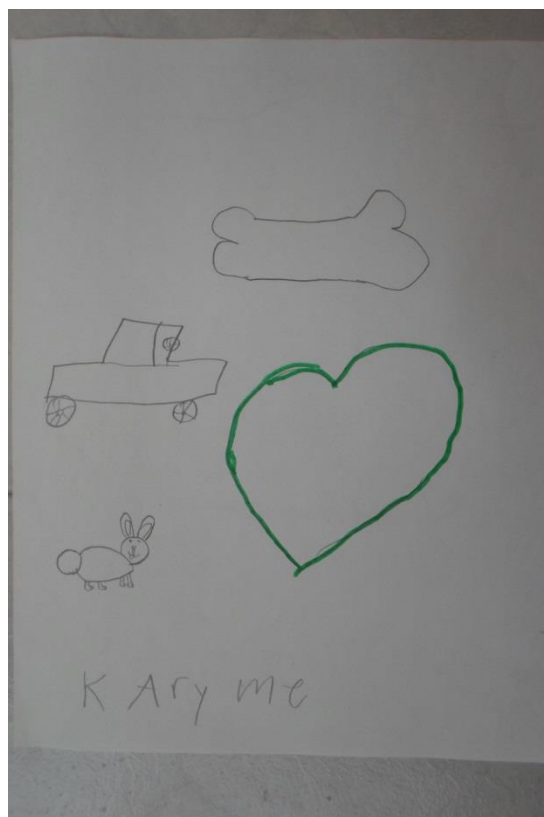


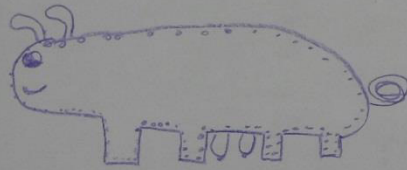
ANEXO E

Dibujos de los alumnos del colegio Rousseau





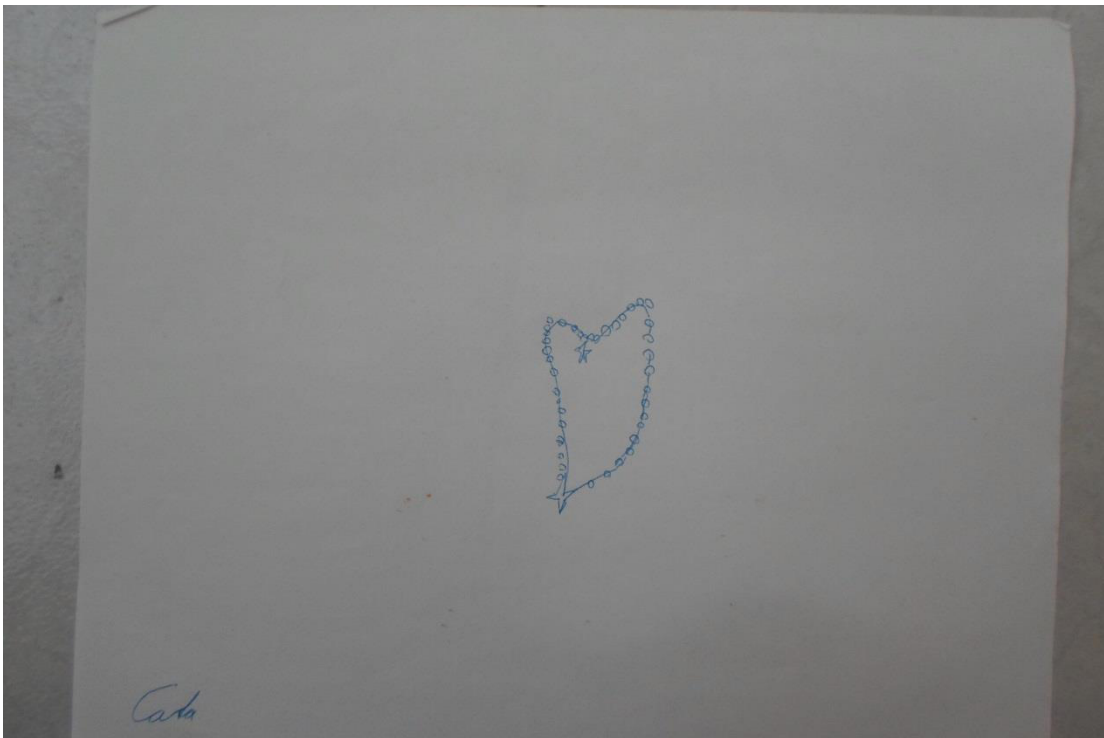
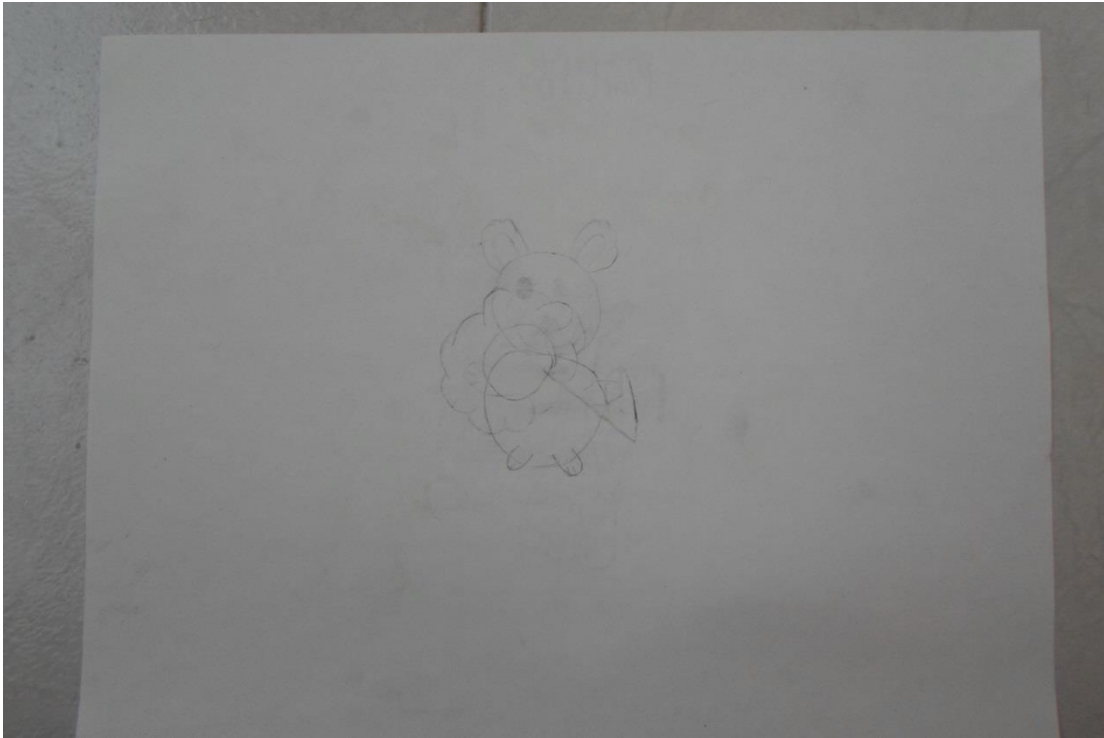




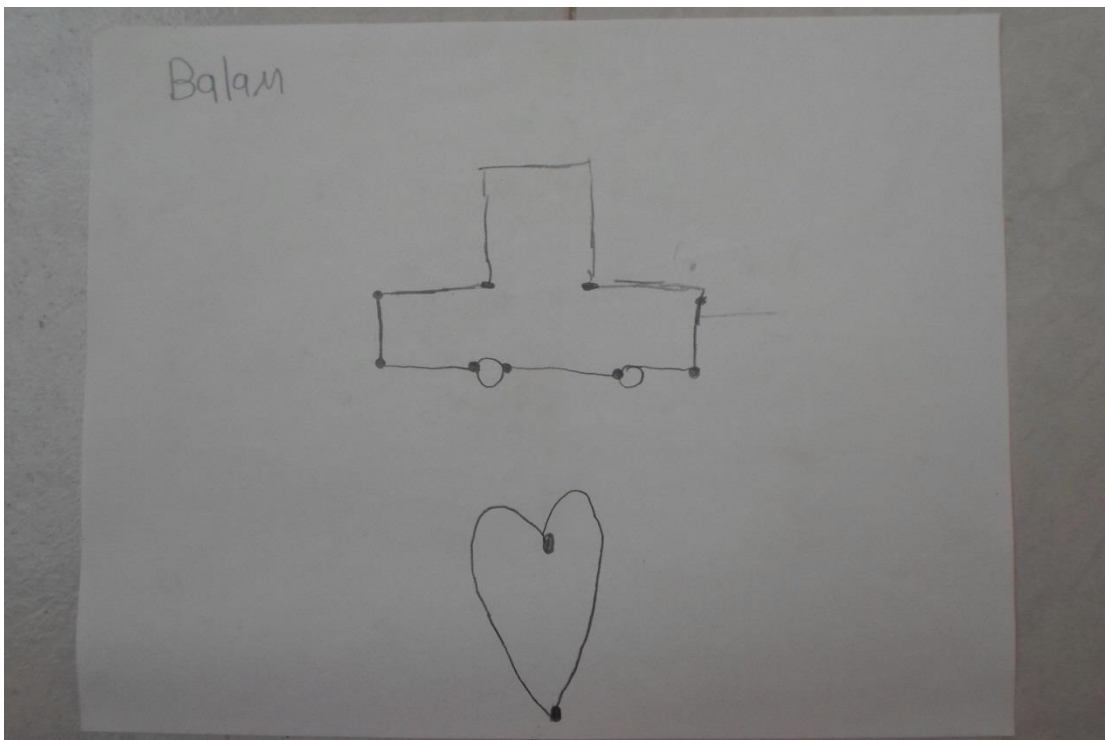
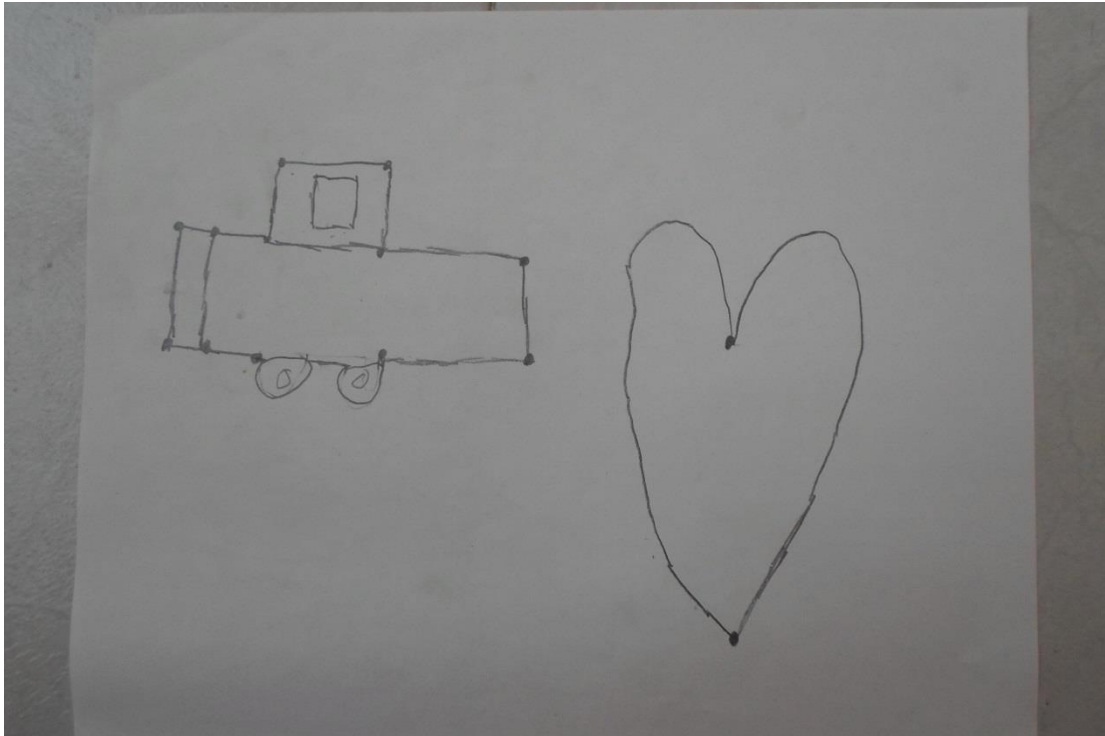
Ana Paola Zuñiga

Martitha

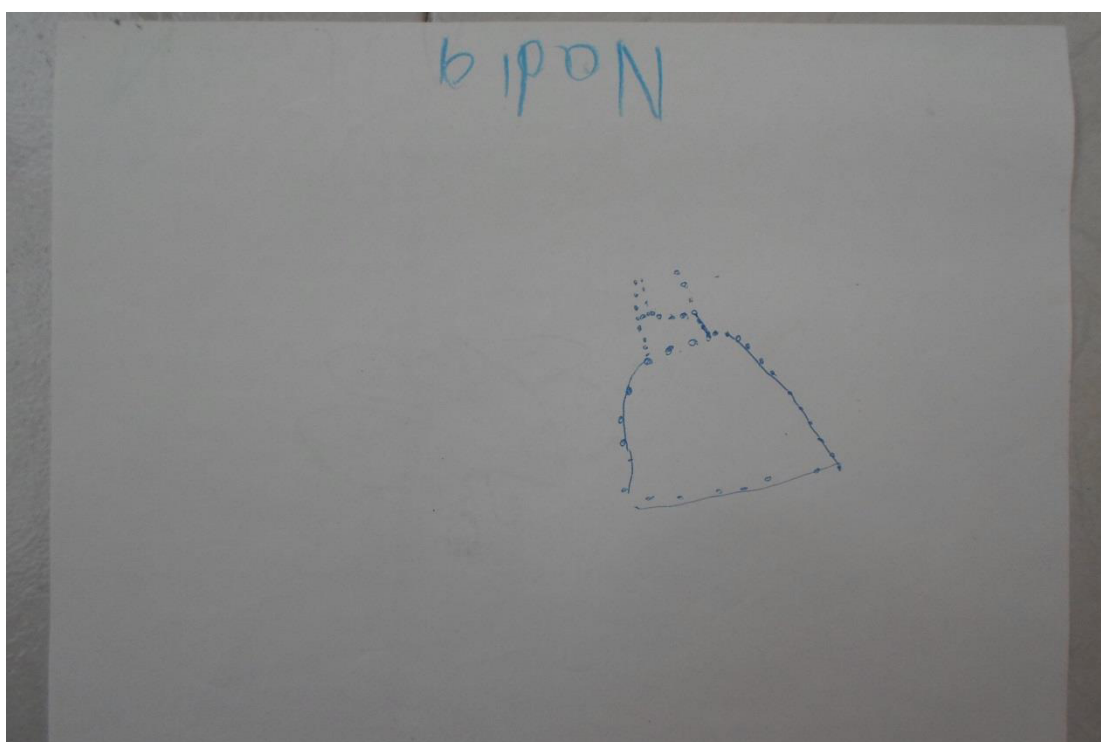
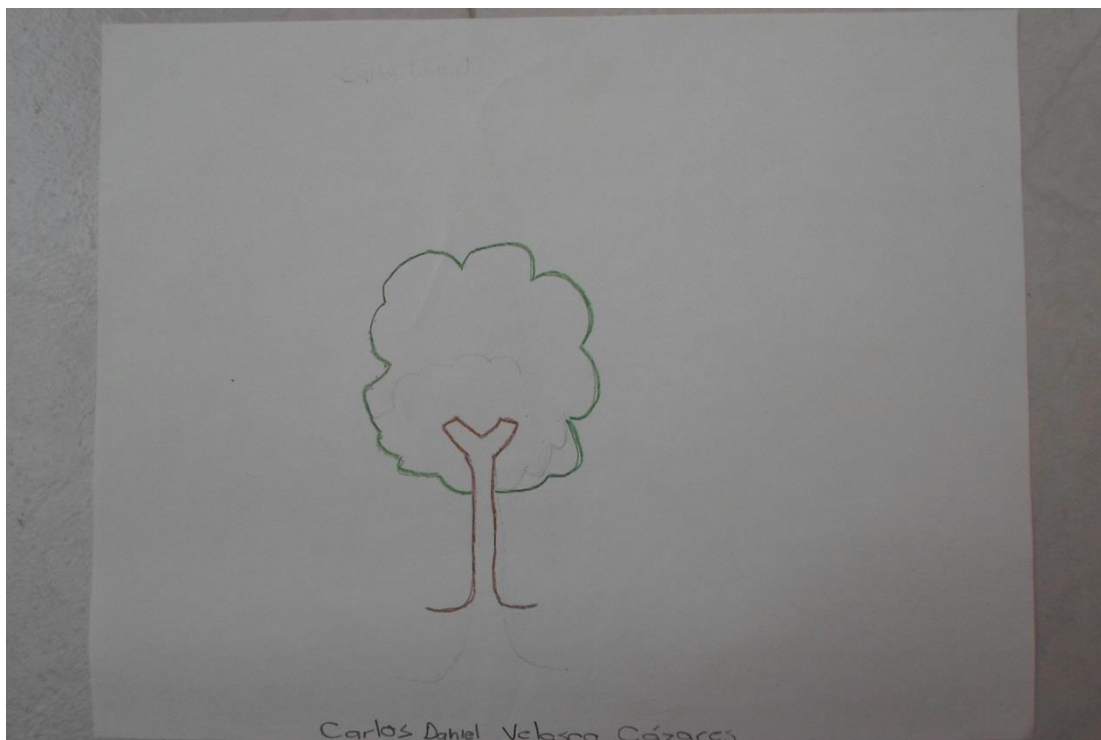




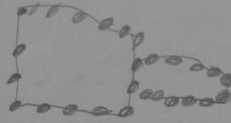
Cada





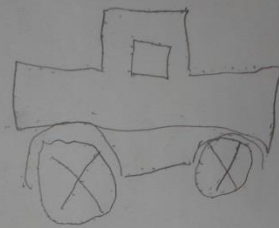


Gabriel Alfredo Morales León

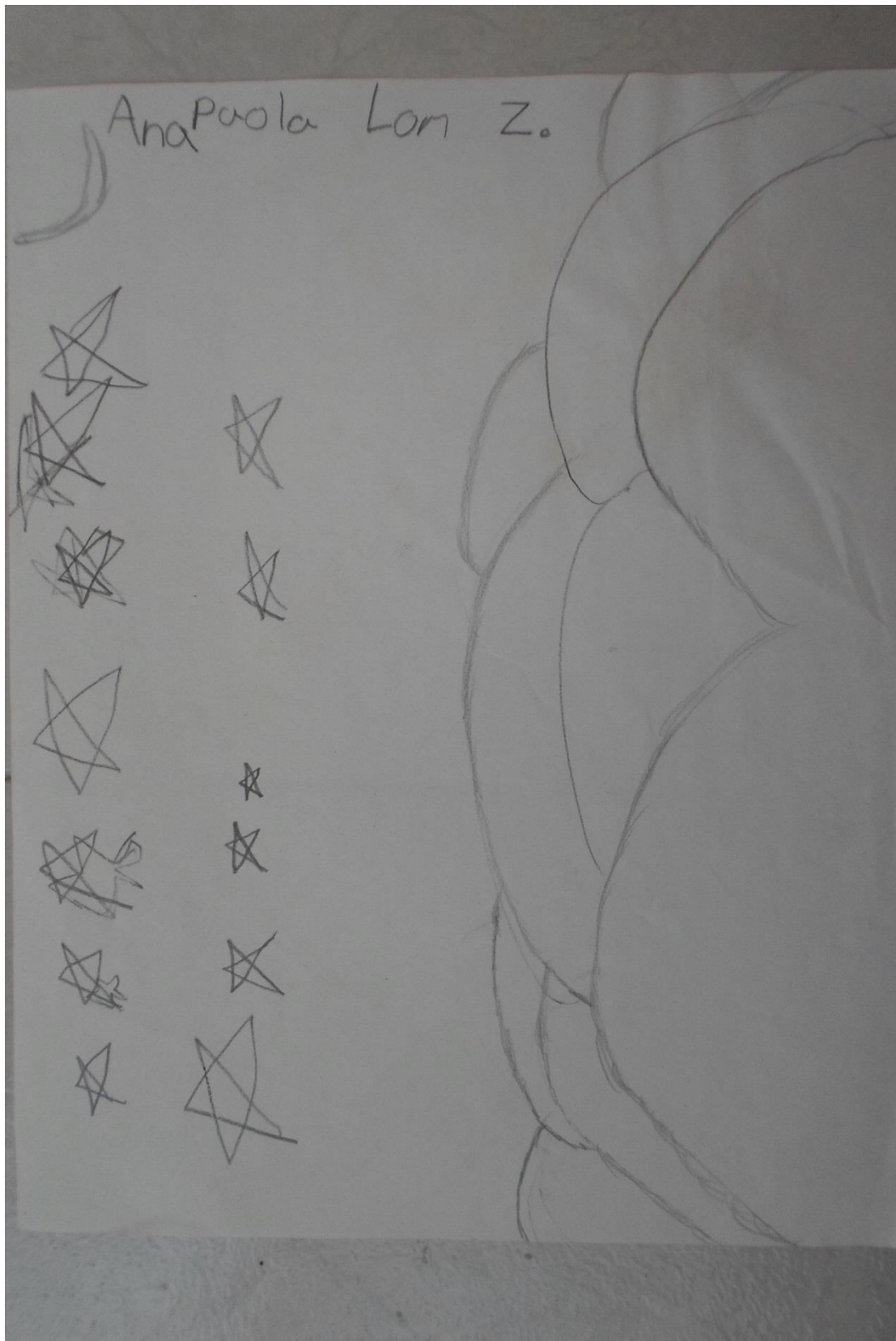


Edwila Junio-2013-27

Conejo español
Rabbit-ingles



Daniel Alejandro López Fuentes



ANEXO F

Dibujos de la escuela primaria Anáhuac de la ciudad de Orizaba Veracruz.





grado 3^o B escuela Anahua
Angel de Jesus River Ramirez

Dibujando con ESTRELLAS

¿Por qué te gusta dibujar? R= por que es divertido

¿Crees que todos podemos dibujar? R= Si

¿Cuáles son las 3 cosas que necesitamos para dibujar que menciona Memo? R= Imaginacion, Lina y Pinta



Nombre: ~~capturado~~ Prince Fernando
Gdo: 3^o B
Escuela: Anahua
maestra: meli

DIBUJADO con estrellas



Dibujando con estrellas



¿Crees que todos podemos dibujar?

R= si

¿cuales son las tres cosas que necesitamos para dibujar que menciona momo? R= imaginacion-puntos-lineas

Nombre completo Gloria Maribel N.O.
3º XI
esc. prim. Anahuac.





YAMILE Rodriguez Medina 3°B escuela : Anahuac





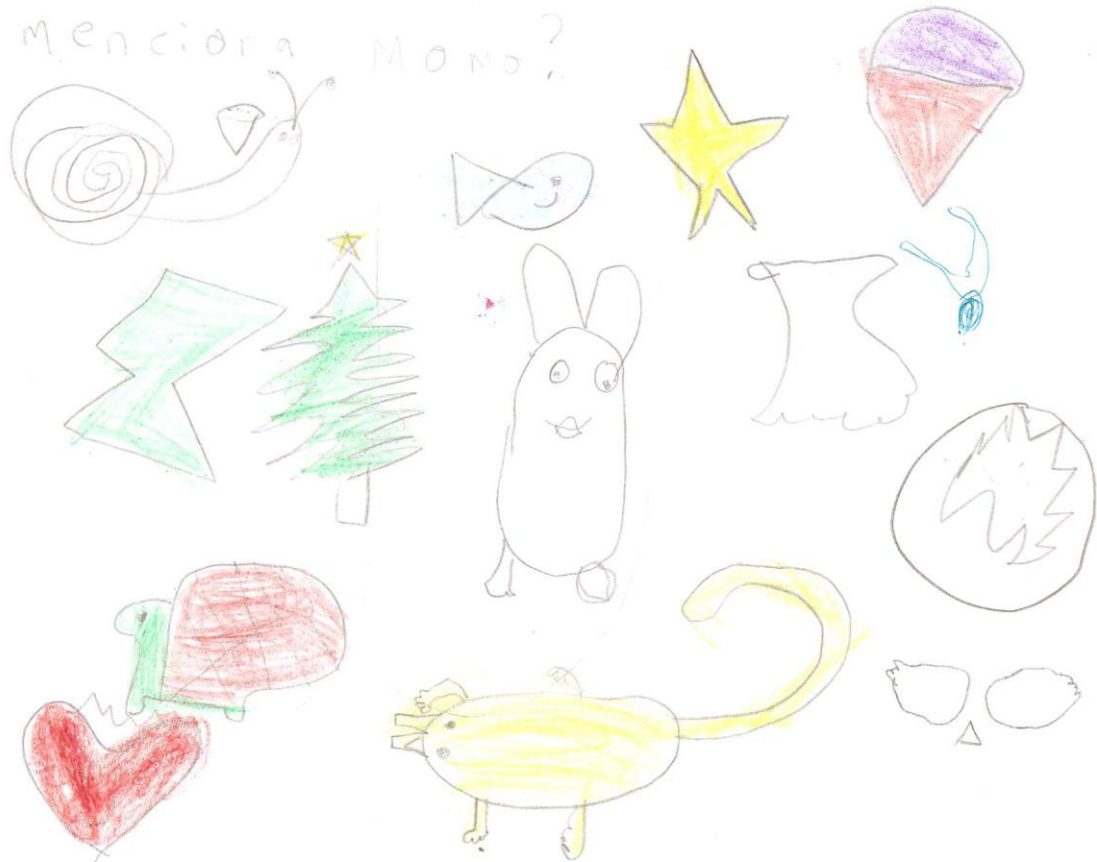




Juarez Lazaro Ainara Harlieb 3- $\frac{1}{2}$ B escuela Anahuac

Dibujando con Estrellas

¿para qué te gusta dibujar?
¿crees que todos podemos dibujar?
¿cuáles son las 3 cosas que
necesitamos para dibujar que
menciona Momo?



Dibujando con estrellas



porque me gusta dibujar

Porque ami me gusta dibujar las
estrella
si

linias puntos imaginación

Nombre Karla Alexandra Almeida
Vega

3011411 Escuela primaria
Ana huac

Dibujando con Estrellar

1. Porque es lindo dibujar

2. Si casi todos

3. Imaginación, puntos y líneas

Nombre camila valencia Luna

Grado 3 Grupo A''



Sr. Anahuac

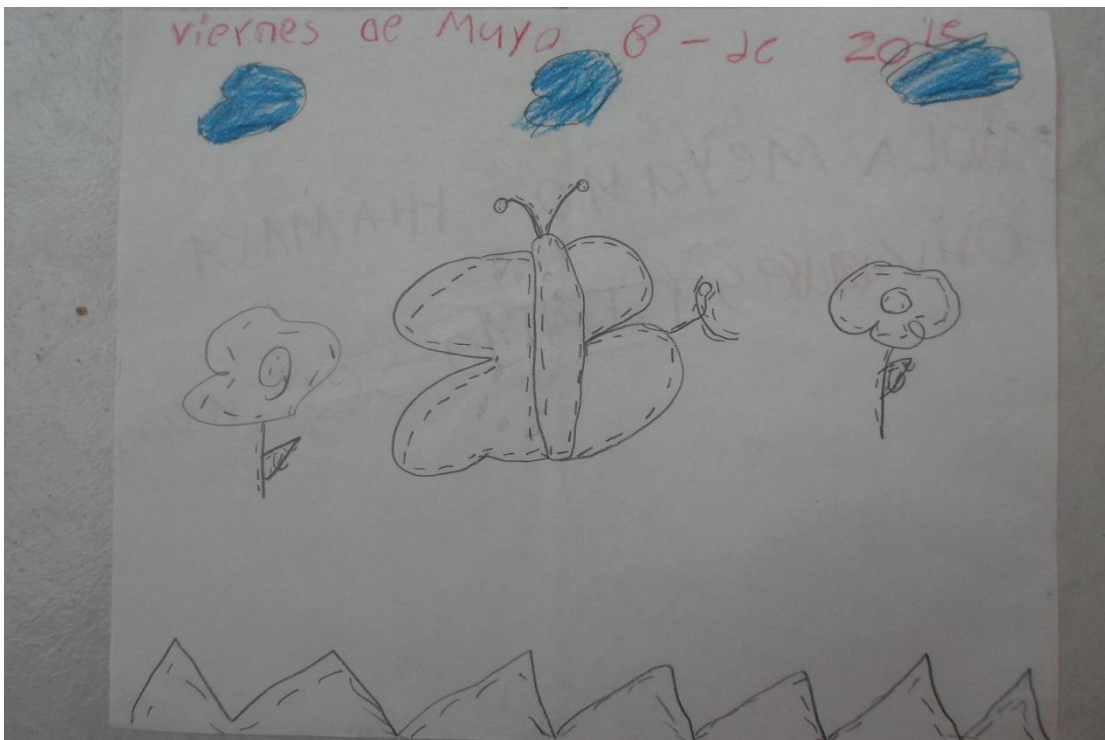
Cuide a su familia

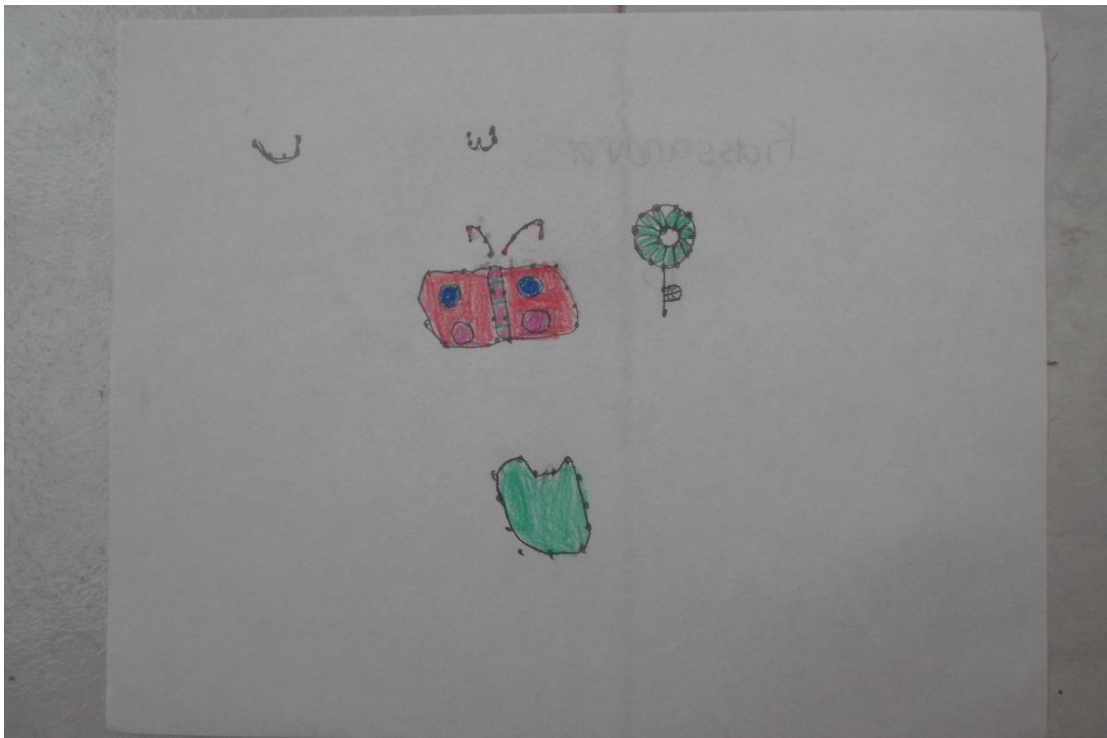
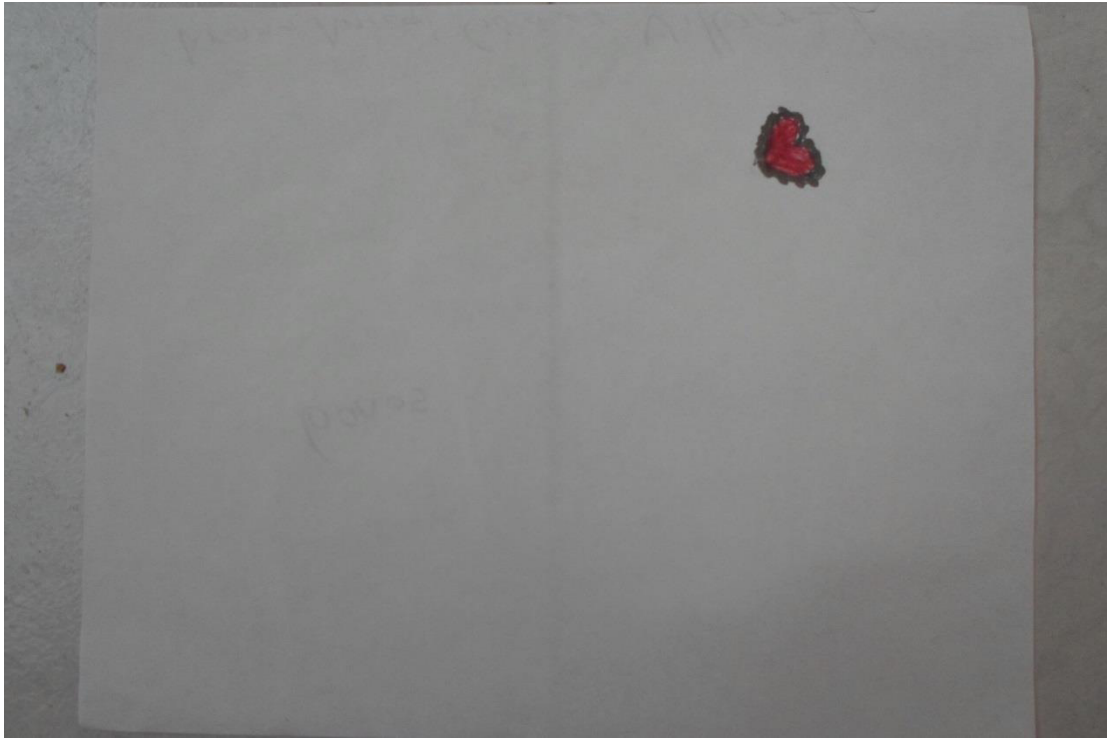
feliz navidad maestra
es una flor dulce cariñosa
es un bombon de chocolate

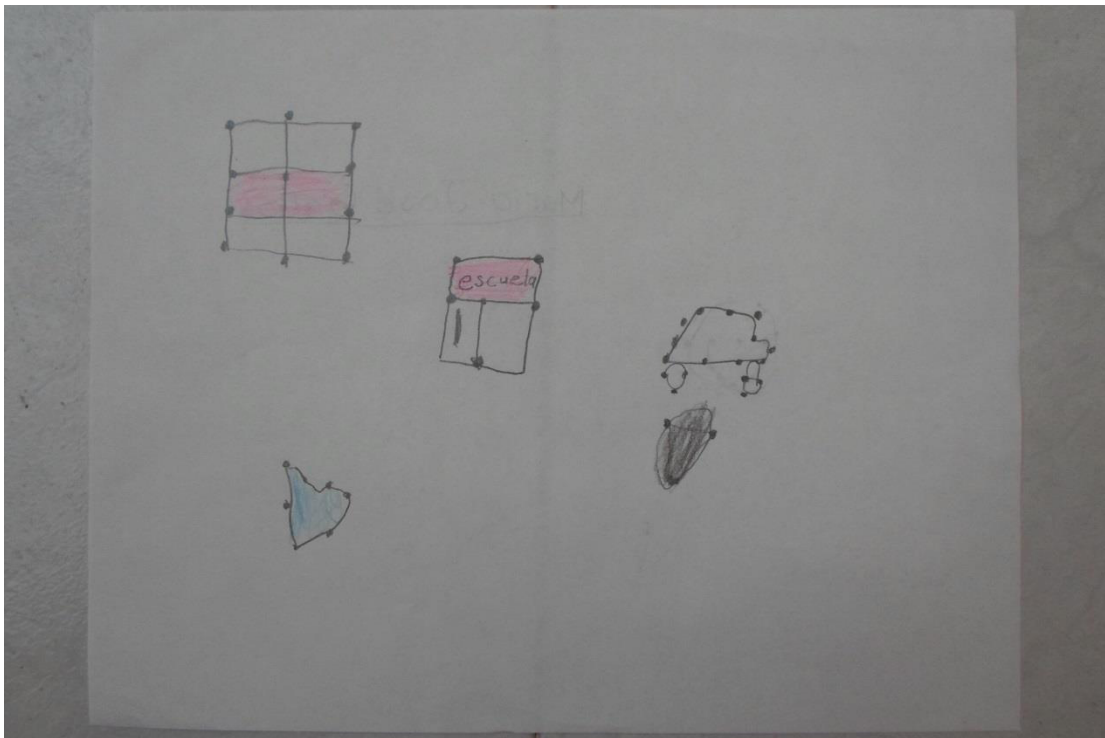
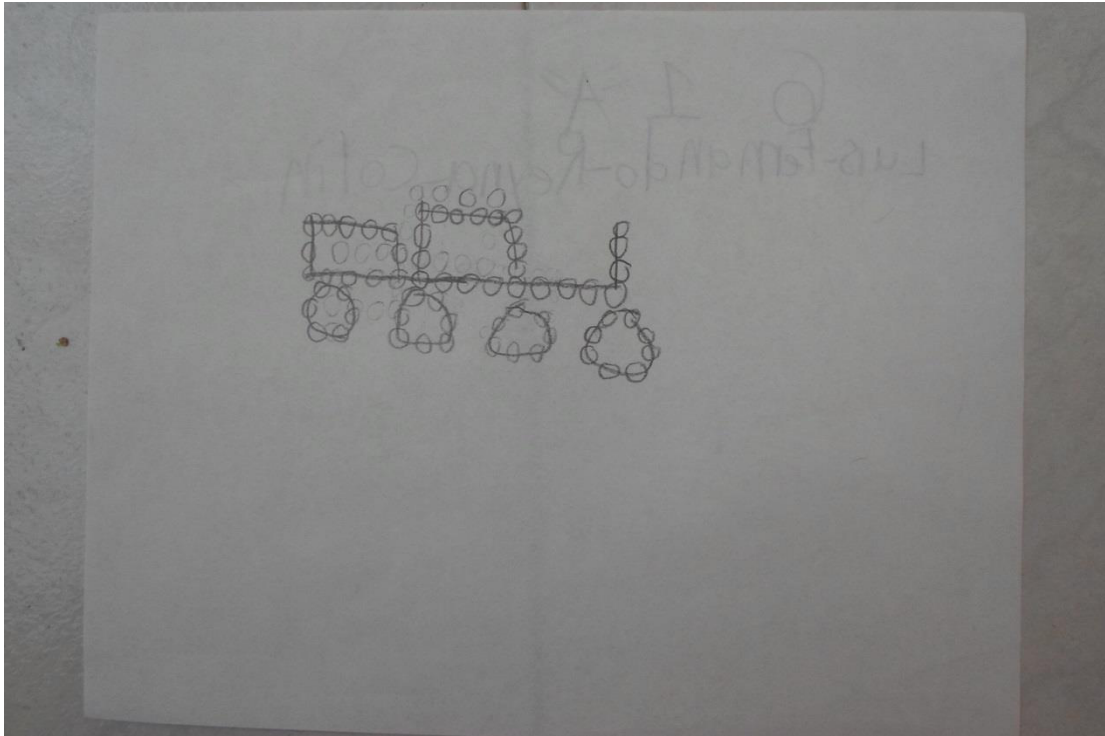
ANEXO G

Dibujos del Colegio Interamérica de Cd. Madero Tamps.

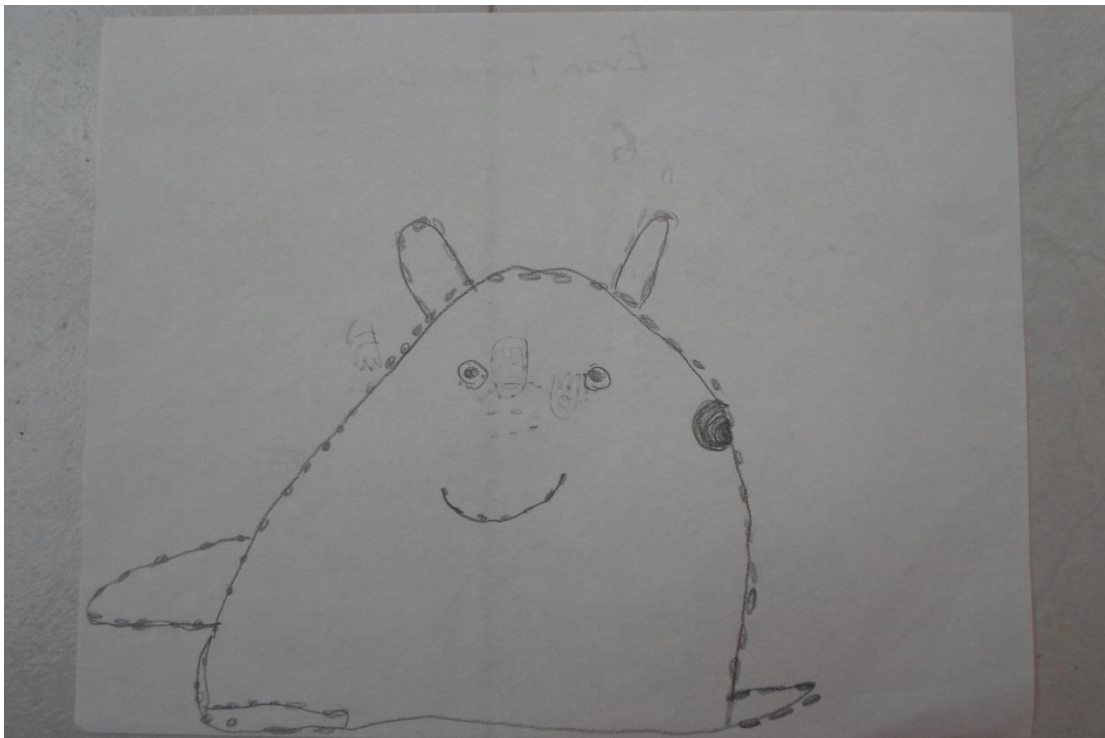


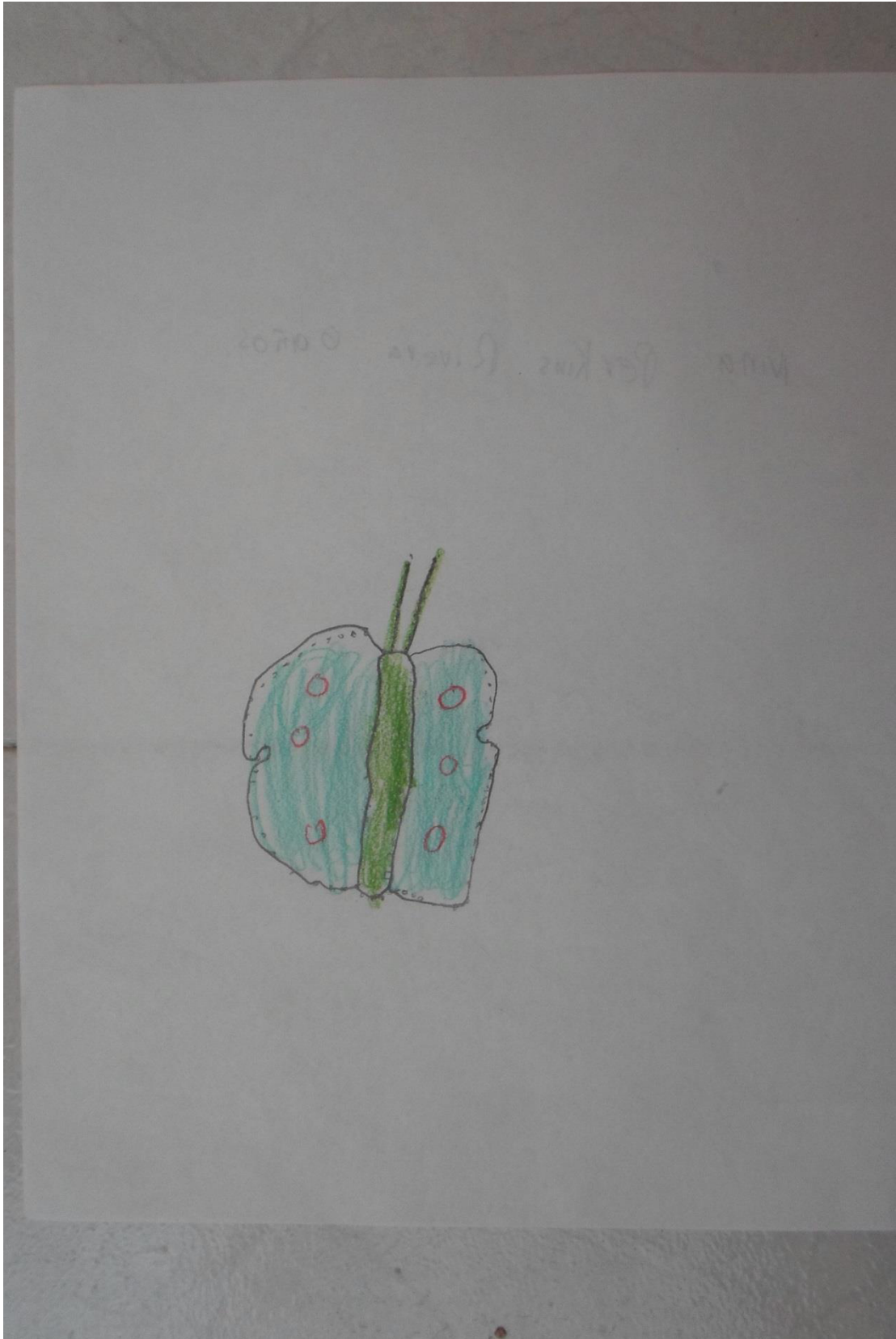




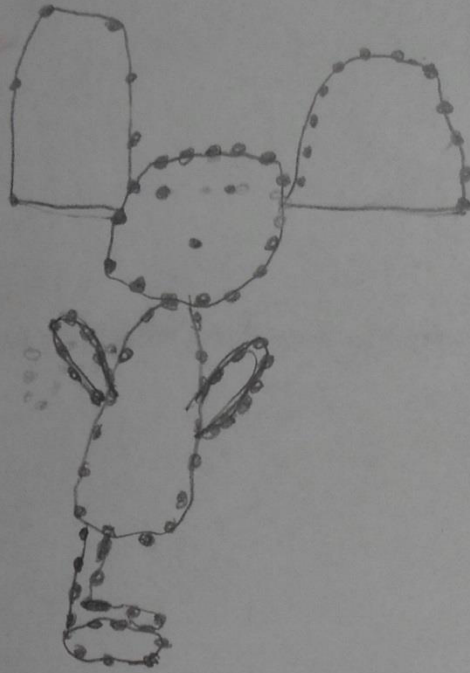


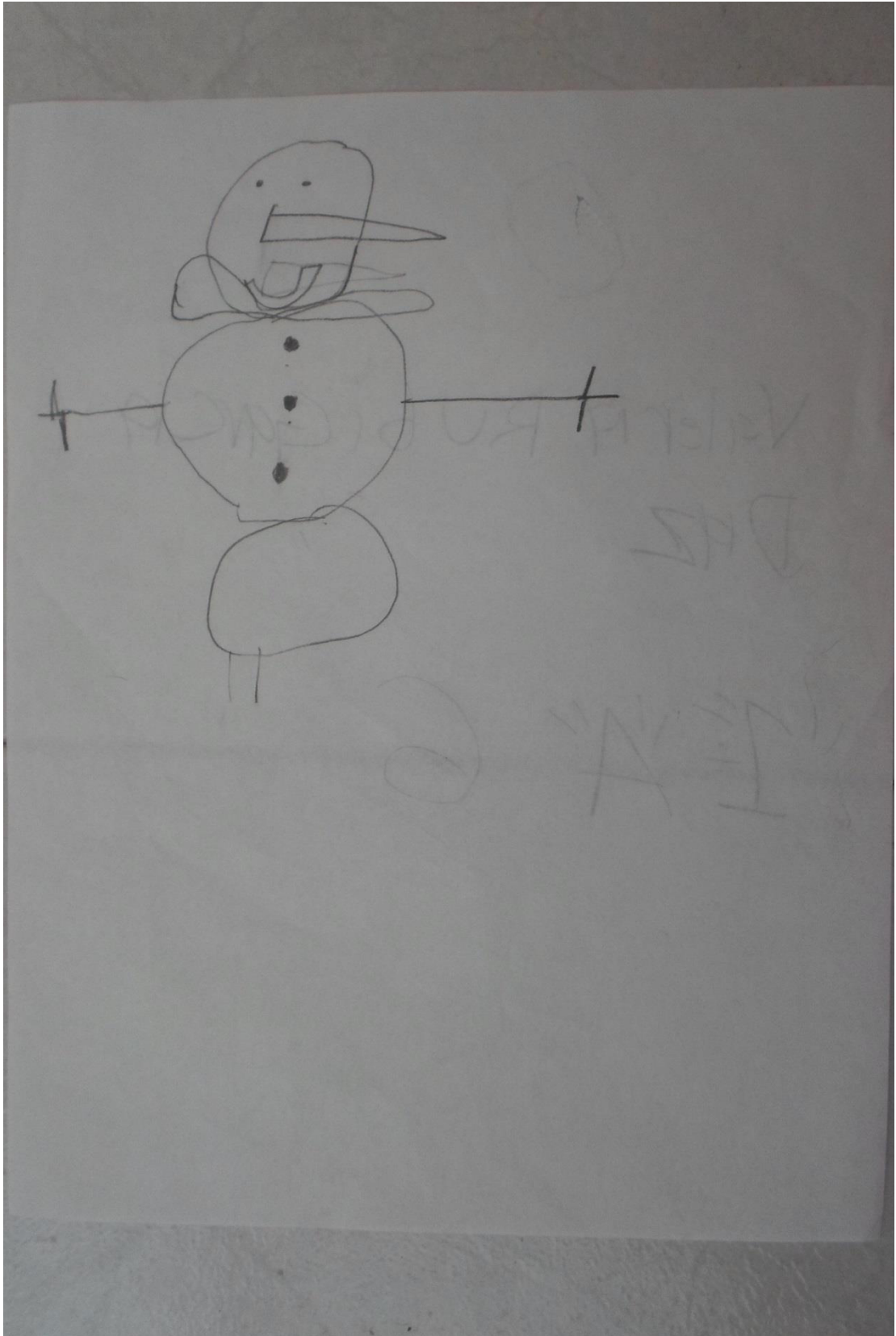






Ashley Amairany Vazquez
Vazquez 6 años





ANEXO H

Videos

(ver CD)

ANEXO I

Fotografías de la Experiencia en la escuela primaria Anáhuac







ANEXO J

Fotografías de la experiencia en el Colegio Interamérica



RESUMEN AUTOBIOGRÁFICO

Mayela Olivares Adame

Candidato para el Grado de
Maestra en Artes con Orientación en Artes Visuales

Tesis: PROPUESTA AUDIOVISUAL COMO HERRAMIENTA EN LA ENSEÑANZA
DEL ARTE DIRIGIDA A PÚBLICO INFANTIL.

Campo de Estudio: Artes Visuales

Biografía

Datos Personales: Nací en Poza Rica de Hidalgo, Veracruz el 20 de Octubre de 1986, hija de Alejandro Olivares Torres y Guadalupe Mayela Adame Hernández.

Educación: Egresado de la Universidad Autónoma de Tamaulipas, grado obtenido Licenciado en Diseño Gráfico en el año 2010 con mención honorífica.

Experiencia Profesional: Agente Bilingüe, Asesor en trámite de visa, Maestra particular de francés, Modista de Alta Costura y Diseñadora gráfica independiente.